

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

 VOL.239
定价 9.80 元

现在是东京游戏展时间! 45页足量篇幅大魄力体验!

TGS 最速!

全角度报道东京展盛况
SCOOP

任天堂2008秋季发布会直击报道

DS新主机公开!

『铁拳6』正式登陆360

『怪物猎人3』引爆展会试玩区

『生化危机5』冲击次世代画面最高峰

PS3 80G版发售日确定! GT5 新作同捆登场

360全新网络环境更新日期确定! 全新体验惊喜不凡

攻略特稿

手柄进化史

检阅游戏体验方式的革命进程

寂静岭5

恐怖大作彻底攻略

真·风神制作

DVD

TGS新作视频
精彩满载

电软视点

铃木裕, 您在哪发财?

直面莎木之父的现状与未来计划

像素游戏的逆袭!

洛克人新作回归FC时代的深层意义

收录全MD游戏4800款!

怀旧SEGA篇第一弹! 全套容量超越6个G!

2008年10月下 总第239期

ISSN 1006-5032



21>



次世代玩家欢乐盛宴

TGS全方位亲密接触

SCOOP in 2008东京游戏展

在举世瞩目的2008年10月，所有的玩家最向往的地方是哪里？目标——东京！

我们将目睹亚洲地区最豪华的电视游戏大展，精彩世界就在面前。

今年的TGS主题是“去吧，游戏的时间到了！”，你们准备好了吗？

大家一起玩吧！

由社团法人日本电子娱乐协会 (CESA) 与株式会社日经BP共同主办的日本国内最大的游戏展出“东京游戏展2008”，在10月9日在幕张会场隆重开幕。会展时间从10月9日到12日，其中后两天为一般公开日，供玩家们参观。今年参展的公司数量有209家，虽然比去年的217家有所减少，但是热闹依旧。而游戏的展示房间达到了TGS史上最高的1768间，创下了新的记录。今年的东京游戏展虽然在时间上比较延后，但是在展出规模方面并没有因此减小。此外本届TGS首次引入了安检措施，除了各种可能带来危险的物品不能带入会场之外，长度超过50厘米，因为来客数量众多，安检的时间也很长，因此玩家们参观之前必须提前安排好行程。

令玩家们有点惊奇的是，TGS08会场入口门前的15米高的巨大广告牌上不是游

戏，而是Symantec的著名杀毒软件Norton的广告。进入游戏会场内部，里面的试玩台数量众多，微软在今年加大了宣传力度，拥有的展台面积比去年多了不少。Square Enix的《星海传说4》的发售日离这一届只有4个月，在微软的协助下，宣传力度也大为加强。CAPCOM的Wii版《怪物猎人3》的试玩台前排满了玩家，要试玩一次必须等待4个小时，尽管如此，甘心情愿等待试玩玩家依旧多如过江之鲫。对面的《生化危机5》的试玩台前也排着长长的行列。

今年的东京游戏展主题是“去吧，游戏的时间到了！”，充分体现出电子游戏作为一种休闲娱乐在当今社会人们的生活中所占的地位。展会的宣传海报上用了十几种语言，其中中文的标语是“大家一起来玩吧！”这个“一起来玩”的概念正是我们今天所追求的。在这次欢乐的盛会，让我们一起见证充满游戏的TGS吧！

MICROSOFT

——微软2008TGS发布会

秋高气爽的10月，2008年东京游戏展在一片欢腾声中拉开了帷幕。作为日本市场最重要的宣传舞台，微软方面自然不会懈怠。尤其在最近因降价带来的销售热潮之中。这种场合的宣传更显得必不可少，在会展首日（10月9日）的厂商媒体开放日上，微软于日本时间上午10点（北京时间上午11点）准时举行了现场新闻发布会。由微软公司互动娱乐部门副总裁约翰·沙贝特主持演讲，在为一个小时的发布会中，他代表微软向与会者以及全世界的玩家们依次展示了未来X360平台所具有的独特魅力。

□文/组稿

《铁拳6》跨平台登陆X360

没错，就是《铁拳6》！本次微软发布会最令人感到意外的就是这款游戏由NGK开发，曾经的“PS3独占游戏”再次变身，将于2009年推出Xbox360版，并将在街机版的基础上加入LIVE联机对战功能。这是《铁拳》系列首次在Xbox系主机上推出作品，同时也是铁拳首次在PS系以外的主机上推出正统新作。

在微软发布会的基调演讲中，微软互动娱乐部副总裁约翰·沙贝特在展示了一连串赏心悦目的RPG作品之后，以宣传视频的方式公布了这部具有特殊意义的3D格斗大作。加上已经发售的《VR战士5》与《灵魂能力4》。自此最具有影响力的三大3D格斗游戏已全部于X360平台登场。日本微软Xbox部总裁泉次郎其后表示，X360版《铁拳6》是专门为大型TGS准备的重磅炸弹，非常顺利地展现了期待的玩家们。对于大力协助的第三方合作伙伴，我们表示非常感谢，并且会在主机销量上下以充分的回报。

《九十九夜》公布，X360独占

2006年暑期，一款由著名制作人水口哲也制作的动作游戏问世于X360，在那个上初中还未脱掉幼稚的年代，凭借超独特的世界观，深刻的游戏主题以及出色的动作手感吸引了很多玩家。这就是那款《九十九夜》，而在今年非昔比的两年之后，《九十九夜》终于在微软发布会上问世了。

作为前作的正统续作，游戏仍旧由水口哲也及Q ENTERTAINMENT公司主持开发。而这次与前作不同将会与FEEL+公司合作开发，战争与正义和动作战略要素将会是新作的主旋律。在发布会上微软方面强调了本作作为X360独占作品，具体游戏细节并未公布，而发售日期与价格也均未定。

《星海传说4》发售日确定 《最后的遗迹》售前预告

游戏发布会自然少不了RPG大作的消息，本

次微软首先为观众们展示的就是几款引人入胜的RPG作品。在播出了限时独占作品《最后的遗迹》的预告片后，最为期待的《星海传说4》终于公布了日美版的发售日期，在明年2月19日我们就可以享受到这部游戏带来的震撼。

在目前《最终幻想13》仍然飘摇不定的情况下，SE的这款扛鼎大作《星海传说4》无疑是最大重头的一款X360独占RPG作品。在本次微软发布会上现场播放了SE官方提供的最新宣传影像，其中看到无论是人物设计还是CG华丽程度都让人无可挑剔，公众展台内还提供了游戏的大段试玩，可以感受游戏的流畅度令人惊叹，移动等操作帧数很充足，战斗中动作手感与画面效果都相当出色。显现出了一款大作应具有的全部要素。大段采用可程式遇敌，切换战斗的读盘时间非常短暂，而且菜单也很清新，《星海传说4》定于2009年2月19日发售日版，美版则在3月3日，而《最后的遗迹》会于11月20日全球同步发售。X360的RPG盛宴即将开始。

XBLA多款新作连发 秋季更新11月19日配信

XboxLive是微软Xbox战略极重要的一环，Xbox Live Arcade (XBLA) 上提供的游戏下载项目自然同样不会缺席TGS这样的展会。这次微软准备了众多经典游戏与老游戏重制作品，都是玩家们耳熟能详的经典之作。此外，玩家们期待已久的新一轮Live秋季更新也被确定将于11月19日进行。

本次公布的XBLA游戏数量相当多，且都很有名。当年街机平台著名的射击游戏新作《太空侵略者EX》、火爆拳美蓉作的《合金弹头》，以重制画面再现经典的《格斗之王98 终极之战》等都将通过XBLA下载发售。被誉为2D横版射击新星的《R-TYPE》系列初代高清HD化的新作《R-TYPE DIMENSION》也将由XBLA提供怀旧的老玩家们。

而微软玩家们准备的秋季Live系统更新也已经开始准备就绪，就等着11月19日那一天的到来，本次更新口号为“全新的Xbox360体验”。新版系统将会使用全新的界面主题，并且由玩家建立自己的虚拟形象在Live上使用，而且，将X360游戏安装到硬盘运行

的新功能也将随更新同时追加。X360玩家们会体验到更为方便快捷的新版游戏体验。

永恒的主题—— 《光环》新作问世

发布会的最后，作为压轴大戏登场的是Xbox永恒的主题——光环。主持人简单分析了《光



环》系列的未来走向。称《光环》系列是X360平台的代表性作品。未来将会推出众多系列衍生作品。

来努力扩充系列的规模，之后演进了《光环战争》最新预告片，而最后，在新的主人公背景下，新作《光环3 倾巢》问世了。

发布会现场展示了《光环战争》的战役模式。可以看到本作的游戏系统与风格与通常的即时战略游戏很相似。人类与星盟分别从各自阵营的视角进行相互厮杀，并且出现了与两方阵营不同的第三种族。对人类与星盟都采取敌视态度并予以攻击，相信会由此进入更为混乱的宏大战争。本作由开发过《帝国时代》的Ensemble公司负责制作，背景设在初代《光环》之前，UNSC舰队与星盟舰队的遭遇将会是游戏的开端。而最引人注目的新作《光环3 倾巢》可以看出这完全就是早先作间中流传出的那段神秘影像的真面目。这款新作将会是以《光环3》为背景的外传类作品，时间设定与《光环3》持平，主人公不再是士官长，而是特种部队COST的一名队员，以完全不同的视角在另一个角度展示《光环3》的故事。新作将加入新的战役模式，以及更为丰富的网络对战模式，可以说是一款继承了《光环3》衣钵的进化之作。这款《光环3 倾巢》正在紧锣密鼓地开发中，预定2009年秋季与玩家见面。

尾声

随着《光环》新作雄壮的乐曲，本届TGS微软发布会正式宣告结束。约翰·沙贝特除了简短寒暄后表达了对玩家们与厂商们的谢意。纵观本次微软发布会，虽不像几个月后E3那样拥有爆炸性新闻，《光环》新作的公布也在意料之中。但总体来说依然很圈可点。几大要素都会成为未来一段时间内值得期待的亮点。而《铁拳6》的公布再一次证明了微软对第三方所做的工作是成功的，为此他们除了感谢第三方支持外，更应该感谢那些为Xbox360普及及事业立下汗马功劳的一代又一代微软员工们。



《斑卓熊大冒险3》——Rare 拼装零件组装机车挑战网络竞赛

本作是另一款微软旗下工作室开发的作品。游戏的前作是当年N64主机的游戏。这次时隔多年推出新作相当令人注目。游戏诙谐可爱的角色设计与组装机车冒险的童话风格很适合日本市场。

玩家在游戏中的任务是收集各种零件，按照各种结构来组装自己的机车。不仅是机车的架构，每一个轮胎、每一个方向盘都要精心挑选，随着游戏的进行，你还可以充分发挥自己的想像，为机车加装如弹簧、螺旋桨以及各种武器，来对付来势汹汹的敌人，闯过地形各异的关卡，根据情况不同努力拼装更加凶猛强大的机车将会是游戏最有意思的地方。此外玩家还可以通过LIVE联机与网上的对手展开较量，运用自己精心组装的机车同其他玩家展开对抗赛，或是参加各式各样的大型机车竞赛，把自己优秀的创意分享给世界各地喜欢这款游戏的小伙伴们。



↑ 游戏的诙谐风格适合所有年龄层人群。

《辐射3》——Bethesda 十余年经典新作再演荒芜大地之旅

想当年，那部以灾后余生为主题背景的PC角色扮演游戏《辐射》不知吸引了多少玩家为之彻夜不眠，十多年后的今天，以开发《上古卷轴4》闻名的Bethesda即将要推出系列最新作品，借助新时代主机的强大机能作品将达到前所未有的高度，同时，本作也是本次TGS微软主推的一款美式RPG作品。

新作的背景设定在历史游戏，已经沦为一片废墟的美国华盛顿，玩家将扮演一名幸存者在这片荒芜的大地上展开冒险之旅。游戏很多方面借鉴了《上古4》中的成功经验，但会有完全不一样的表现形式，游戏采用融入动作射击要素的战斗模式，玩家可以消耗AP点数来射击敌人身上的关键部位，由此产生类似移动不能、无法攻击等效果，游戏的各种细节也非常细致，风吹在沙地上的扬沙效果以及运用各式武器击杀敌人后留下的痕迹都异常到位，由此可以看出厂商花费了相当的心血制作这款游戏的每一个部分，力求让每一名玩家满意。游戏将于10月28日率先发售北美，日版则在12月4日。



一本作可以说就是《上古4》精髓与《辐射》传统经典想融合之作。



《忍者利刃》——FROMSOFTWARE 融合经典要素的现代忍者

在强调现代忍者爽快感的《忍者龙剑传》系列大获成功并取得良好口碑后，以推出立体忍者活剧《天诛》闻名的FROMSOFTWARE也不再甘于停留于时代剧杀人的传统风格，借鉴了多部动作爽快度见长作品的成功特色，打造了这一款自家的《忍者利刃》，意在将忍者游戏之王的宝座收入囊中。

作为本届展会FROMSOFTWARE主打的两款作品之一，《忍者利刃》无疑背负了厂商寄予的厚望。游戏中充满现代风格的高楼大厦、直升飞机等月黑风高的都市夜景展现出了风格浓郁的现代气息，铲除妖魔鬼怪题材让本作的主旨有了更多的幻想色彩。此外，游戏中包含的一种被称为“Ninja Vision”的系统可以探索游戏中必要的关键线索，或是发现敌人身上致命的弱点，还有类似《战神》那样的吸魂强化武器系统，这都是过关斩将所必须掌握的技巧。



《极速车手 起跑点》——Codemasters 享受完全竞速快感的纯粹赛车游戏

Codemasters公司推出的《极速赛车手》系列曾以极为丰富的车辆与细致繁多的改装闻名赛车游戏领域，许多玩家对此乐此不疲，不过对于不喜欢繁杂的选项和忙于收集车辆的玩家们该如何选择呢？是的，这款游戏新作《极速赛车手 起跑点》就将满足你的需求。

正如副标题所标示的那样，本作将会以一场赛车比赛的起跑点到终点这一段最令人心惊肉跳的道路为表现重点，玩家将不用再花费大量时间去考虑车辆的选择与改装问题，只需要驾驶着自己的爱车驰骋在美洲、欧洲与亚洲体验风格各异的赛道上，与竞争对手一起展开风驰电掣的极速体验。随着游戏的进行玩家还会拥有属于自己的车队，雇佣高水平的赛车手加入自己的队伍一起达成更高的赛事成绩，此外，游戏还将加入真实的车辆系统和能倒转时间重新行使一段路程的“闪回”系统。



《神鬼寓言2》——Lionhead 幽默诙谐气氛下隐喻现实讽刺

本作同样是微软主推的第一方工作室的美式RPG大作，虽然前不久Lionhead接连遭德州宣布取消开发联机和限定内容缩水的不利消息，但这似乎并不影响微软对本作大力宣传的热情。

游戏已经在今年7月份制作完成，展会现场微软也提供了本作的试玩，可以感觉到游戏的整体完成度非常高，场景内的阳光形成的光影效果十分逼真，主人公身边的花草树木都给人一种身临其境的感觉。游戏的战斗部分会根据玩家的按键节奏与按键时间的长短产生种种不同的效果，近身剑砍与魔法攻击都存在一定的变化规律，需要根据场合来施展最为有效的攻击方式。作为游戏比较有特色的地方，玩家将作为城市的虚拟角色，自己的任何行为都会对周围的NPC产生相应的影响，做坏事会被城市的居民所厌恶，相反经常帮助别人则会被居民们所崇拜，甚至可以将自己的雕像放到广场中供世人瞻仰。



《孤岛惊魂2》——Ubisoft 深入非洲大陆剿灭恐怖军火分子

本届TGS微软平台展出的FPS类作品并不多，这款游戏由育碧推出的《孤岛惊魂2》是其中之一款。本作因为换了开发工作室，一改前作科幻风格，将转战现实题材的非洲大陆，剿灭危害世界的军火贩子。

游戏运用了无缝衔接技术，让玩家以活动的场景将非常逼真。玩家将扮演一名雇佣兵，类似《非常道》那样的虚拟佣兵一般，玩家将扮演雇佣兵要运用各种现代武器，如AK47、狙击步枪等装备与潜伏在中非大陆的恐怖分子殊死较量，与队友之间进行有效的配合，达成各式各样的任务。另外游戏中含有一种类似隐藏计时器的设定，玩家需要不断寻找药品来维持自己的活动能力，并同时出色地完成作战，同时这种设定从根本上消除了“虐心”会从头至尾地围绕在你的周围，使得游戏时刻伴随着紧张催人的气氛，游戏的自由度也很高，与每个场景中的NPC打交道也是达成目标的必要步骤。本作将于10月21日发售。



《鹰击长空》——Ubisoft 操控超现代化战机翱翔于蓝天之上

一提模拟空战游戏，各位脑海中第一反应想必都是《皇牌空战》，但这次要说的则是由育碧将要推出的这款《鹰击长空》。这款游戏是由育碧位于罗马尼亚的布加勒斯特工作室开发制作的，以现代战争为题材的空战模拟游戏。



↑空战场面的临场感完全不逊色于AC系列。

本作的故事背景设定为全球冲突一触即发的虚拟近未来现代世界，世界各国多达50余种的最尖端高科技战斗机供玩家们选择操控，运用出色娴熟的技术翱翔于蓝天之上与敌军展开殊死对决。游戏引入了全方位导航系统，玩家在操控战机时可以得到雷达导向、导弹预警、射击轨迹修正等全天候的辅助驾驶协助，灵活运用之与敌机缠斗，并合理指挥自己的僚机协同作战是



在线战场上生存的关键。游戏还将对网络联机，X360玩家可以通过LIVE组成4人一队、最大16人的混战对战，体验极为刺激爽快的空战对决。本作预定2009年第一季度发售，并且确定会有豪华的限定版发售。

《波斯王子》——Ubisoft 浪漫冒险谱写自己的1001夜

作为系列在次世代主机上的首款新作，这款《波斯王子》自然成为了育碧首款作品中的压轴大作，在本届TGS之前，这款游戏也已经经过了长期宣传，E3展与GC上都被连番看到了本作的宣传影像，目前游戏已经预定于12月16日发售日版，美版则在更早的12月2日。



本次展会育碧放出了一段悠扬的配乐，短小宣传片，灵动的风格让人不禁对其浪漫场面浮想联翩。本作与前作不同将启用新的主人公，以一名冒险者的身份展开孤独又充满浪漫色彩的冒险，光明神与黑暗神之间引发的战争将把玩家带入到这个中东风情浓厚的幻想世界中。游戏采用开放式的场景设计与游戏方式，在任务制的基础上去哪个地方进行什么行动都由玩家自己来决定，不断清除来自黑暗世界的侵蚀，打倒越发凶残的敌人。游戏中的战斗偏向一对一决斗的方式，十分强调灵活操作与技巧的运用。

《决意 生死与共 X》——5pb. 《怒首领蜂大往生 黑色标志 X》

在MOSS公司的《雷电4》取得不错的口碑后，5pb.公司也即将将自家的两款街机射击游戏《决意 生死与共》和《怒首领蜂大往生 黑色标志 X》移植到Xbox360，并将加入新的游戏功能与网络要素。



两款作品皆将以街机版为基准进行完全移植，并将屏幕强制缩小到16:9的效果。飞机射击游戏FANS在家中也可以体验到两款游戏带来的乐趣，当然画面效果与街机的纵向宽屏相比。



↑游戏良好好玩，给玩家实现街机版的纵向往，但无遗憾。

《终结战争》——Ubisoft 身临其境体验即时战略的火爆刺激

在PC平台拥有庞大群众基础的即时战略游戏似乎很少在家用游戏机上受到欢迎，除了操作方面的差异外，游戏风格的不同也是原因之一。而这款游戏推出的《终结战争》也许会改变你的看法，因为这是一款“专门为家用机开发的即时战略游戏”。

这款游戏最大的特色就是不再是传统即时战略那样的俯视“上帝视角”，而是以第三人称的方式对战斗加以操作，玩家对部队下达命令后都将近距离感受到火爆刺激的战斗气氛，就如亲临战火硝烟的战场一样。游戏采用语音



即时下达命令的方式，指挥现代化军队执行各种军事行动，除了进攻消灭敌人外，还可指挥手下破坏场景中的任何物品，打通道路或是取得道具。游戏场面非常宏大，将会有超过1000只以上的作战单位同屏战斗。

《镜之边缘》——EA 疾奔于高楼城市之间探寻事件真相

能在高楼大厦林立的城市中自由遨游，享受阳光与冒险带来的乐趣是很多人的梦想，这款由EA和DICE Stockholm协力开发的《镜之边缘》将满足你的愿望。



在这款第一人称视角的动作游戏中，玩家扮演的是一名信使，要想想法设法躲避政府和媒体的监视为客户将重要信息安全送达。玩家扮演的主人公拥有灵活的身手与迅速的行动力，在虚拟城市的高楼大厦间纵身穿梭，攀上爬下，选择千变万化的路线到达任务的目标地点。游戏中创造的这座虚拟城市非常逼真，纵横交错的高楼都可以随意攀登跳跃，在高楼之间运用绳索、消防梯等辅助工具，结合自身灵活的跳跃力，在城市高楼间飞速穿行，并且，为了保持某些特殊动作的动力，你必须在选择正确的道路基础上维持一定以上的行进速度，这对玩家的反应力和反应力都是一个考验。本作的美版将于11月11日先行发售，日版发售日则在12月11日。



《黑道圣徒2》——THQ 双人合作共同闯荡黑帮现实社会

《黑道圣徒2》是本届展会THQ公司唯一的参展作品，继来自06年发售的前作《黑道圣徒》后，将加入全新更为吸引人的游戏模式，展现出电影化表现手法的风格特色剧情。

本作保持前作自由爽快的基础上，加入了一个最为吸引人的双人合作模式，在网络联机模式下，一名玩家可以随时地加入另一名玩家的游戏中，展开合作共同完成任务，同时也可以随时退出任务，游戏中存在很多非常强大的敌人基本都需要双人合作才能顺利击败，与好友一起挑战下来的成果也会保存到个人资料中，在单人模式中继续使用。游戏中包含了种类繁多的武器装备，各种枪械到火炮应有尽有，用途特点不一的武器将会是玩家们黑帮火拼中最佳值得信赖的伙伴。游戏中包含的各种汽车、直升飞机等交通工具在双人模式中会大有所用，两人可分别担任驾驶员和射击手，在疾速行进中无情地射杀敌人。本作预定11月14日率先发售美版。



↑与同伴并肩作战，共同体验刺激的帮派斗争与复杂的黑帮社会。

BIOHAZARD

バイオハザード5

受到众多玩家关注的生化危机系列最新作5，在本届TGS展上又发布了大量的新情报：谜一般的艾克塞拉、超人气反派威斯克回归以及关于游戏系统等方面的诸多消息让FANS们大为振奋！ □文/北斗

PS3	本刊译名：生化危机5	2009年12月12日
X360	恐怖冒险 CAPCOM	59.99美元 美版
	蓝光/DVD	1-2人 记忆卡容量未定 审查预定

艾克塞拉·吉奥奈

Excella Gionne

艾克塞拉·吉奥奈作为特别塞尔制药公司非洲分社的社长，不仅有惊人的才能、美貌和高贵的气质，还有着常人无法企及的野心。

全新角色登场亮相 系列头号大反派回归 敌人还是朋友？

这次公布的两名“新人”相信大家都非常关注吧？据悉，艾克塞拉·吉奥奈将从威斯克那里获得病毒情报作为武器，在特别塞尔公司内部构筑自己的地位，同时她无疑也是这次非洲发生的恐怖事件的始作俑者。

而系列超经典的头号反派阿尔伯特·威斯克最初是安布雷拉公司生物化学家，后潜入浣熊市警察特殊部门S.T.A.R.S担任队长。曾在《生化危机0》、《生化危机1》、《生化危机2》代号：维罗尼卡、《生化危机4》中登场的威斯克给历代主人公们都带来了不少麻烦。目前威斯克在本作中与在非洲发生的事件之间的有何等关联尚未明确，但毫无疑问他仍然会是此次事件的幕后黑手之一。

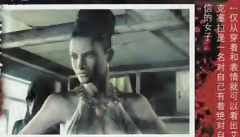
你和我正好是最作人選
……不会有錯

阿尔伯特·威斯克

Albert Wesker

威斯克最初是安布雷拉公司生物化学家，后潜入浣熊市警察特殊部门S.T.A.R.S担任队长，是生化危机系列中人气超高的角色。

原来如此
那么，接下来交给我吧
未来将由我改变
……如您所愿



一只从小就害怕和表情就可以看出艾克塞拉是一名对自己有着极高自信的女人。

希瓦·阿洛玛

Shiva Alomar

与克里斯同属于B.S.A.A这一组织，出身于非洲，身手敏捷，擅长枪械和近身搏斗。在本作中将作为克里斯的搭档活跃在游戏中。

2代女孩雪莉·威斯克的5%戏份

目前关于威斯克是否能在本作中使用尚无法得知，不过CAPCOM官方给出的说法是威斯克在游戏中将有5%的出场时间，看来正常流程中要想使用他基本没戏希望了。不过或许能像4代那样在佣兵模式中作为隐藏人物出场呢？

而在2代中登场的小女孩雪莉·柏肯也已确定将在本作中出现，当时还是12岁小女孩的雪莉，被其父威廉·柏肯，G病毒的发明人，在变异发狂后注射了G病毒，好在克莱尔及时拿到血清将其治愈。目前尚未确定雪莉将以什么身份在游戏中出现，或许会是B.S.A.A在对生化武器方面的技术研究主管？



作为系列初代的男主角，克里斯·雷克菲尔德之后曾经在“代号维罗尼卡”中登场，而在这次的5代中将继续担任男主角。外形的改变侧面见证了他的成长。

守望相助才能够生存下来

齐心
协力

在1998年的浣熊市事件(1代的故事)后，克里斯协助建立了生化恐怖安全评估联盟(Bioterrorism Security Assessment Alliance, 简称BSAA)，BSAA在世界各地设有分支机构。在本作中，美国总部决定将克里斯派往非洲，女主角希瓦·阿洛玛(Sheva Alomar)是BSAA西非分部的一员，为克里斯与希瓦提供武器的卡林(Kralin)是一名前BSAA的成员。

从已公布的消息推测：这次的主线剧情应该是克里斯所属BSAA与艾克塞拉所属的特别塞利制药公司之间的斗争，而最终是否会演变为两大组织的对决或是将其留到下一作目前尚未可知。

与以往作品不同，这次的“双主角系统”将是两人同时进行的，游戏中的绝大部分时间，克里斯与希瓦都是在并肩作战。如果玩家是单人游玩的话，那么另一名角色则由电脑NPC扮演。当然，最有意思的自然还是两名玩家合作游戏了。



互助



你能信任并依靠的人，
是出生入死的同伴！



B
開ける

两人共闯龙潭 你不再是单独一人

作为本作最大变化之一的双人合作系统其实在许久以前就已经被构想出来了。生化5的制作人竹内润一表示：“当我还在制作《失落星球》的时候就已经有此想法，那就是在做另一款游戏的时候一定要将联机模式作为游戏主要内容。正好当时我被选为《生化危机5》的制作人，于是我决定就是它了！当我把这个想法告诉其他成员时，许多人一开始都持怀疑态度，不过随着开发的深入进行，越来越多的人开始感受到其中乐趣，最终获得了大家的一致肯定。”除了遇到希瓦前的1小时SOLO，本作全程支持联机合作。



神秘人物

迄今为止，那名在今年E3展上全身包裹在斗篷内的角色仍然没有公布具体资料，CAPCOM官方也一直都用“神秘人物”的代号来称呼。在当时的影像中这名神秘人物似乎在与艾克塞拉共事，猜测面纱下的或许很有可能是一张我们非常熟悉的脸孔。相信许多玩家都会和小编一样，期望着这个人就是ADA王了吧，从身材和地位来看确实有此可能。



我们希望的是制作一款 单人与联机都会非常有趣的游戏

其实在系列的绝大部分作品中，生化采用的都是“双主角”的形式：从1代的克里斯与吉尔，2代的里昂与克莱尔，以及0中的瑞贝卡与比利。不过这些“双主角”形式与本作这样的同时协作形式则完全不同。

尽管在网络版“爆发（Outbreak）”两作中早已采用过多人合作的形式。不过竹内表示“在爆发中，你有四种拥有各自特殊能力的角色可以选择，但是想要将游戏完成的话，却经常需要集齐数名角色才行，这点会让玩家感到困扰。我们决定改进这一点，于是才在5代中采用了这种全新的双人合作系统，你既能够单独将游戏打穿，也能通过联机合作获得更多的乐趣与经验。最妙的是即便不合作也能够独自完成。”



你会成为锤下亡魂吗？
只能看你的本事了。

一个人是活不下去的， 多多照顾你的同伴

同生 共死

系列之前主要是强调恐怖感，包括环境与气氛的营造，以及在毫无防备的情况下与怪物的遭遇战等等，这些要素从4代开始已经开始有所转变，而在本作中以上要素被进一步弱化，游戏时玩家更多需要注意的是你队友的情况。因为你需要面对堪称海量的敌人，面对这样的“人海战术”再想独逞英雄显然让人有心无力。

所以团队合作将非常重要。

同伴的身体状况将直接影响到她的行动速度以及战斗能力，所以当你的同伴体力已经明显不行的时候一定要尽快找到她并给她加血，否则一旦其战死，那么你的好日子恐怕也马上就要到头了……据悉，与你的同伴汇合将是游戏中很常见的一个行动，为此CAPCOM特意增加了两条帮助玩家尽快找到同伴的指令，以360版为例，左扳机键可以将玩家的视角锁定在同伴身上，就像《战争机器》中需要锁定某些特殊目标时那样，而右扳机键则可以打开一个迷你地图。

另外，本作在物品管理上不再是4代那种太格分块堆砌，因为考虑到联机合作的即时战斗系统，道具和武器的切换将采用更为快捷方便的方式。换句话说，在游戏中你不再有时间悠哉游哉的整理你的“宝贝”们，这种快节奏带来的紧张感或许可能会让有的玩家一开始不大习惯，不过因此在流畅性和战斗节奏上带来的改进是显而易见的，你会更加强烈的感受到本作作为一款强调生存的游戏所表示的意义。

大量恶敌将蜂拥而至，
一味死扛可行不通

生存
008





我们希望玩家能尽快熟悉操作，
更多体会生化的乐趣……



一本作的舞台将转移到非洲并且有大量场景是发生在建筑外的，此前曾经有媒体报道说天气和冷热变化将会影响到游戏某些主题以及有可能产生主角脱水或是幻觉之类的情况。然而事实上这只是误解。制作人内山在最近的采访中表示，游戏中没有天气和冷热变化，也不会产生上述情况。倒是丁内山在光影效果的处理和制作上确实花费了相当大的功夫。

全新 操作

本作在类型和风格上已经与之前的作品有很大的差异。本作的另外一个制作人川田将央表示生化5更像是一款“寂静岭+生化奇兵+战争机器2”的综合类型。或许已经明显感受到如今的日本市场不再是游戏业界的主流，在生化5中可以明显的感受到许多美式作品的要素。其中以《战争机器》最为明显。包括双人合作模式甚至是游戏操作按键设定等都让人感到似曾相识。

在谈到为什么进行这些改变时，竹内制作人表示“我们产生这个想法是因为生化危机电影的成功。当看到电影版能够吸引到如此多观众而他们有可能成为游戏版的潜在用户时，我们决定制作一个让他们感到熟悉、能够尽快上手的操作系统来。”很明显，CAPCOM希望通过提供一种只要是玩过现代射击游戏的玩家就能很快上手的操作系统来尽可能多的吸引新生代的玩家们。或许有些老玩家还会怀念系列最初的那种感觉，但时过境迁，我们也只能与时俱进了。



准备好再次展开生死较量了吗？
目标是09年最佳游戏！

游戏中也提供了多达30件武器以供选择，其中克里斯有20件，希瓦有10件，战胜Moresco后还能够使用电脑。游戏的流程将有15小时，并有8小时的剧情部分。

一在首部宣传影像中出现的持扩音器喊话的黑人是当地的首富，因此被视为该地区的领导人。资助建造了大坝工程。尽管许多玩家希望看到更多熟悉的面孔。不过已确定以下人物不会出现在游戏中：吉尔、巴瑞、克萊爾、比利、里昂。



2008.22

游戏精英

SCOOOP

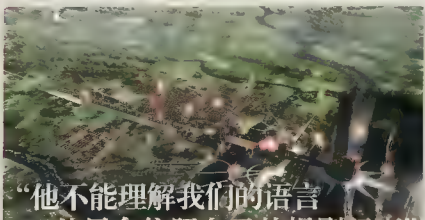
009

新生代游戏人倾情打造超大作RPG



拉修·赛卡斯

拉修原本和妹妹住在小岛上，过着平静的生活。但是某天，妹妹依丽娜忽然被神秘的组织所虏去，拉修不得不离开自己的故土，为了找回自己的妹妹而踏上了危险的旅程。尤拉姆岛是一个与世无争的世外桃源，这里物产丰富，岛上的居民可以自给自足。



“他不能理解我们的语言
他只会按照自己的规则行事”

THE LAST REMNANT

米特拉基的青年，18岁，与妹妹依丽娜二人还不知晓岛礁上过着幸福的生活。由于妹妹那被虏而展开冒险。

依丽娜·赛卡斯



米特拉基的少女，14岁，虽然外表上只是一个解语的少女，但实际上她的内心深处似乎隐藏着柔和神秘的未知力量。

平台和语言	游戏平台	发售日期	发售时间
RPG	SQUARE ENIX	B*90日	日版
支持DVD-ROM	1.2	支持1.2GB容量	全年龄

《最后的遗迹》是SQUARE ENIX的实力制作人联合打造的全新RPG游戏。游戏存在着“遗迹”这一神秘物体的世界作为舞台，故事在这个近乎幻想的壮阔环境中展开。本次将为大家介绍游戏中登场的一些主要人物。游戏中介绍的每一个人物品都配备一些角色的3D立体图像，每个人的背后也有着一段惊心动魄的历史。本作的魅力之一——团队伙伴之间的大战，也将在游戏中为您详细介绍一番。

□文/黄圣才

“就会好了
我们会在一起的”



拉修是个温柔的人，性格直率，不管心里想什么都会在脸上表露出来，与妹妹的沟通很好，所以在妹妹失踪以后，竭尽全力寻找妹妹，然而她至今是个没下落女孩。



索巴尼施被是隱士，他們從來與世無爭，不問凡世的俗務。那麼究竟是什麼魔力促使特普曼魯加入阿斯拉姆呢？即使是战斗中，特普曼魯也從來都一言不发，沒有人能看懂這冷酷的眼神。



达比德·
纳萨乌

米特拉族，18岁，年纪轻轻就成为阿斯拉姆的领主。为了阿斯拉姆的发展与独立不断的奋斗着。冷静果敢。

國興行如姐的4將軍
傾察智識力也量

布罗库塔



特鲁葛鲁

拥有4只手臂的索巴尼族人，200岁，但大多数索巴尼人都是不愿出头露面的隐士，十分低调，总是面无表情。



帕古滋

品希姆族，55岁，担任着全军参谋的要职，被部下所拥护。性情沉稳，是阿斯拉姆军中的智将。

艾玛·哈尼威尔

米餐拉華

一马当先 激励着全军的士气

瓦吉拉姆



“若不能释放遗迹之力
不如索性就给我消失吧”

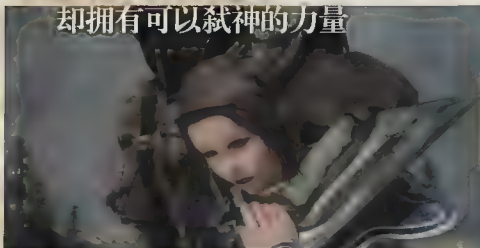


除了文中介绍的这些人物之外，还有几个比较重要的人物需要向大家透露一下。在大陆上突然出现一位神秘人，以强大的力量瞬间就令世界的群雄所折服，他的名字和出身都是谜，人们称他为霸王，他身上那件赤红的衣服，据说用敌对者的鲜血染红的。还有卡斯塔尼亚和罗那埃则是霸王的两名得力部下。

神秘的魔法士，年龄不详，在组织中属于较高的位置，向伊耶露下达指令并制定了策略，对魔法有着用心。

本作的战斗系统设计十分丰富，可以组成最多5人的战斗小队，与敌人进行集团战斗。虽然是回合式的指令型战斗，但是最大的特点是不必分开控制队伍中的个别角色，只须通过集团命令来赢得最后的胜利。影响战斗结果的两个重要的要素是个别角色的技能和全队的士气，玩家可以通过战术设定来达到作战目的，在确认指令后进入战斗画面的时候，可以根据画面上的显示，进行相应的动作，以促进战果，不过一定要看好时机。

看似纤细的人类之身
却拥有可以弑神的力量



“在平静的，岛上与哥哥相依为命的依耶露，某天忽然被一个神秘男子所捕获，这个家伙就是伊耶露，隶属某神秘组织的他对女人也是绝不留情的。

伊耶露



与瓦吉拉姆属于相同的组织，是作战部队的队长，拥有超强的肉体，可以轻易举起巨大的武器。



在《最后的遗迹》开发前线感受游戏的魅力 ——游戏主制作人访谈

田泽敏雄：本作的制作人之一，曾经参与过《最终幻想》系列等许多游戏的制作和开发。

高濑康：本作制作人，参与开发了大量RPG游戏，主要作品有《浪漫沙加》、《FFXI》。

——因为SQUARE ENIX从来就很少进行全新RPG游戏的开发制作，所以大家对本作都感到十分的新鲜。多平台推出和全世界同时发售这还是首次吧，在新的次世代游戏机上发售，作为局外人，其实我们玩家都非常期待能有所的游戏出现。

高濑康：确实这款游戏追求挑战性和刺激，游戏是个很有趣的事物，可以做出任何想要的东西，我想，我们的理念在《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想XIII》中已经非常明确了。

——这款游戏的设计理念呢？

高濑康：本作的设计理念是“让玩家享受外部游戏引擎”。

——下面能谈一谈战斗指令系统方面。可以与野外中的敌人进行战斗。战斗时，既可以选择一次迎战複数の敌人，也可以再次与他们战斗。大家对这个系统很感兴趣，为什么要开发这样的系统呢？

高濑康：这是难易度设定交由玩家自由决定的结果，因为在游戏中没有简单、普通、困难这样的难度设定，所以，玩家可以自由选择一个敌人的解决这种相对简单的战斗方式，有信心的话也可以一下子对付众多的敌人，为自己的战斗增加一些难度。当然，游戏的难度越多，获得的报酬也会相应的增加。

——是个很新鲜的系统啊。

高濑康：但是游戏的规则还是沿用了传统规则。阿津兹岛指令战斗系统的魅力，是本作的一次尝试，因为不想做出那种单靠连续不停的按键就可以获胜的游戏，玩家必须从一开始就调整好自己要战斗的对象，没有战术思维的玩法是不会获胜。

本作中，到底要不要为角色们制定回复技能，这是他们所困扰的问题，在白热战中，一旦濒临绝境，全力回复就是大多数玩家的第一首选；不过，如果一旦进行回复的话，可能会和对手形成僵持状态，就是本回合敌人进攻、我方回复，下回合还是一样的状态，站在玩家的立场上也许会增加烦躁感，降低游戏的耐玩性。所以，开发小组一直在为这个问题而苦恼。

——既然如此，要采用令战斗系统的确切之美还有不少啊。

高濑康：必须优先考虑要作出行动，这才是指令战斗系统的乐趣之处，如果失去了这个要素，那么也就失去了指令战斗的真意。

——大多数RPG玩家们的期望是在游戏的过程中不希望太累，尽量减少繁琐的环节确保流畅性。但指令战斗系统的最终形态是没有战斗的RPG吗？高濑康：不过，战斗越来越简洁，这确实是目前的目标。——在一个地方进行战斗，花费的时间太长，所以玩家在作品中可以一次与许多敌人战斗。

SONY

步入正轨的2008年

PS3与PSP全面发展
继续转型 内涵与外观并举

PS3在主机发售之后,经过了一段艰难的坎坷期,自从平井一夫接任社长一职之后,SCE针对自社的游戏软硬件策略进行了调整。经过一年的战略转变,SCE的软硬件事业已经基本走出困境,PSX依旧是支持PS3的重要组成部分,PS3的推广事业也在世界各地有条不紊地开展,继PS2之后,PS3也开始向“家庭化”、“网络化”和“内购化”的方向发展。

在MGS4发售之后,PS3独占的画面华丽的游戏已经不多,值得期待的《旺达与芭丝》和《战神》的续作都在开发中,在TGS上没有任何消息放出,今年的游戏大作比较吸引观众的有《GT赛车5序章Spec II》、《抵抗2》和《杀绝地带2》,其中《杀绝地带2》是从2008年就宣布制作的游戏,而且被认为是PS3首发的时候推出的作品,但是该作的开发和一直遥遥无望,在MGS4已经发售之后的今天,PS3需要一部强推性的大作来刺激市场,于是LEVEL 5制作的《白骑士物语》就成了今年秋令最值得期待的游戏。

在SCE的展台发布会上,《白骑士物语》的宣传海报是理所当然的事情,LEVEL 5开发游戏一向是注重质量的,在宣布制作这个游戏之后,SCE方面曾多次要求LEVEL 5加快制作进度,以配合PS3主机的软件战略,但是LEVEL 5为了确保游戏的素质,坚持不赶进度,不留尾巴的作风,使这部游戏的发售日一直未定,当时PS3主机因为缺少独占的RPG游戏,在日本本土市场方面的优势也变得越来越不明显,而这次该作选择在今年12月26日发售,也显示出SCE希望借助圣诞商战的机会用软件促进硬件销量的打算,在FF13发售之

像《乐克乐克》和《战战响叮噠》都是这样的作品,但是也只是局限于掌机方面,当SCE从制作重风格游戏中看到效果之后,也准备在电视游戏主机领域推出这样的作品,于是《小小大星球》就应运而生。

虽然游戏中的主角都是毛线玩具,但是这个游戏利用PS3的强大机能逼真地编织出玩具角色的效果,令人觉得游戏中的布娃娃们显得非常真实感,而游戏的内容之一,玩家自己动手设计毛线形象这一点也令人眼前一亮,这种充满无限可能性的游戏,从某种角度来说,更能激发平时看惯了固定的剧情动画的玩家们对游戏的兴趣,而且游戏本身是针对各个年龄层的玩家的,不只是孩子们,就连许多已经成年的人也会为了找回童年的快乐而选择这个游戏,应该说这种制作方向也是时下比较流行的,而SCE对这款游戏的高度重视甚至超过了其他一些作品,在现场宣传的时候请来和MGS系列的开发人员北濑佳秀和小岛秀夫一起参加互动,并且将这两个系列的人气角色“萨菲罗斯”和“斯内克”的形象制作到游戏里,这样做的目的当然是为了吸引更多PS系老玩家的关注,不过这款游戏可以吸引的玩家,绝对不只是以前的PS爱好者们。

除了普通游戏之外,SCE也对PS3主机的自身机能做了许多改进,其中PlayStation Home是最重点的部分,玩家们可以自行形象,改变发型,而且还可以通过网络与其他玩家进行交流,这种设计参考了任天堂Wii中MiU的部分功能,但是

又有很大的区别,这个平台的作用还是以交流为主,从“一个人的游戏”进化到“大家共同的娱乐”,SCE在新一代游戏主机功能的进化上也开始把握时代脉搏,将人互动的概念引入自己的游戏中。

与2006年PS3初发售的时候相比,SCE的经营理念有了很大的变化,在最初的时候,PS3主机虽然具备PS2时代的特征,并且把主机的机能与表现

效果放在最重要的位置,随着游戏技术的发展,游戏画面的进化是常理之中的事情,但是只求画面而忽视其他方面的制作思想,也使PS3游戏的开发进入了一个困局,因为游戏的开发成本是随着主机机能的提高而上升,最早也深深受到这种高成本的压力而崩溃,正是游戏的开发者,在PS2时代,低成本与低速的市场造



成许多公司严重亏损甚至倒闭,许多曾经被玩家们熟悉的厂商的名字已经消失在公众的视线中,能够做到高投入、高产出的游

戏制造商,已经没多少了,在这样的环境下,PS3依旧保持制作成本的高调,使得许多游戏制作商不得不选择其他的机种进行开发,而此时任天堂利用“薄后技术平行应用”概念推出的NDS和Wii,不但吸引了更多以前不玩游戏的人,而且硬件和软件的开发成本可以保持丰厚的利润,与此同时,PS3依旧保持高成本,还做出了为六轴取消震动失误决策,致使许多玩家为此而放弃了PS3,在2007年,众多良禽难觅SCE,新上任的平井一夫针对面临的严峻局势做出了万针上的调整,首先将重点放在了PSP上,新的PSP支持的视频输出使玩家们可以在电视上玩游戏,而新推出游戏的时候也开始打休闲娱乐的牌,与此同时,已经取得成功的传统游戏市场也没有被忽视,像《最终幻想13危机核心》,《最终幻想13终极版》系列这样的人气游戏牢牢抓住了一大部分玩家,在PSP营造出一个个相对好销的市场氛围之后,SCE立即着手加强了PSP与PS3的联系,使PS系主机的玩家的兴趣开始向PS3转移,到2008年,尽管还有一些游戏从PS3独占变为跨平台,但是PS3依旧靠着《合金装备4》这样的超大作使不少人坚定地购买这台主机,目前PS3在欧美和日本市场都已经建立了局势,并且开始开拓东南亚等新兴市场,入冬之后,PS3将以圣诞为契机,开始新一轮的大作轰炸,为明年的继续发展铺平道路。

在掌机方面,SCE也没有放松,PSP主机继续保持流行,并且首次在日本的周间销量超越了NDS和Wii,这其中之有NDS与Wii的销量达到饱和的原因在于,但是PS的吸引力和玩家们的支持才是最重要的,说到新的机型,前一段时间公布的PSP 3000与2000型主机相比,改动的地方并没有太多,但是机器的防盗功能和附近推出的2000型主机一样,这也显示出SCE保护软件商利益的决心,今年财年年底之前,每个月都有相当分量的PSP游戏推出,《乐克乐克》、《战战响叮噠》和《勇者别嚣张》的续作都给玩家们期待,在2008年的最后三个月,PS3将给玩家们带来更多精彩的体验。

严格地说,在今天的TGS上,SCE并没有给玩家们带来太多惊喜,但是已经宣布的内容也具有足够的吸引力,“稳固、持续、进展”是SCE的发展目标,在确定了自己的方向之后,SCE将依靠自身实力,在游戏业界继续拓展出更多的空间,为玩家奉献出更多优秀的游戏。

白文/熊子



前,《白骑士物语》给日本的RPG游戏家带来的冲击,将使世代RPG游戏在他们心目中形成一个比较具体的概念。

《小小大星球》是2007年SCE重新审视游戏制作路线之后宣布推出的一部新作,为了吸引更多年龄层的玩家,SCE也开始在营造经典造型的同时制作一些以可爱的角色为主的游戏,这

《GT赛车5 序章》三度更新包含更多要素 次世代高清赛车游戏在自我完善中发展

以模拟真实赛车感觉而出名的《GT赛车》系列，自从07年12月推出第5代的序章以来一直受到玩家的期待。本作以《GT5序章》为基础，将网络更新追加的车型全部收录。本作追加了3辆新车，总收录车辆达74台，为了初次接触这个系列的玩家也能轻松上手，制作方对游戏的平衡性进行了调整。



本作支持最多16人网络对战，还收录了大量影像，以及各大汽车制造商提供的最新情报以及最新的赛车新闻。在以“竞速、观赏、认知、交流”为主题的“次世代网络赛车生活娱乐”的最新形态出现的游戏《GT赛车5》正式发布之前，序章的进化版将给玩家们带来新的体验。

《小小大星球》进入绒布玩具的世界 高清晰度与游戏内涵并重的休闲娱乐

自从2007年发表以来，《小小大星球》在全世界引起了多方关注，现在这部广受期待的游戏终于待在今秋登场了。前所未有的真实的素材感、真实的物理演算、支持Online的最大4人协力游戏、可以任意设计游戏舞台的压倒性的高自由度，以及可以将自己设计的关卡上传到网上以供其他玩家一起分享的扩张性设计，本作带来的全新的娱乐性成为许多人津津乐道的话题。现在这个游戏的发售日期已经临近，在TGS上提供的试玩活动当然吸引了不少玩家。



一个游戏本身的素质很高，尤其是模拟毛毡玩具质感的部分。

——这个游戏本身的素质很高，尤其是模拟毛毡玩具质感的部分。

完全进化形态怪兽突然袭击美洲大陆！《抵抗2》人类再度面临空前灭绝危机

凶暴的变异生物“基美拉”给地球带来的灾难再度升级，从欧洲蔓延到北美大陆。铺天盖地的怪物们出现在人们眼前，以迅猛的速度威胁着人类的生存。恐怖、压抑、混乱、刺激，各种情感在这个游戏中得到释放。



《抵抗2》的剧情继续支持PS3首发游戏《抵抗：人类灭绝》。二战结束之后，从俄罗斯地区突然出现的神秘生命体“基美拉”完成了超级进化形态，以美国为跳板，向美国发动了进攻。在游戏开始的时候，巨大的基美拉怪兽将高层建筑轻而易举地摧毁，给玩家们带来了前作不曾拥有的压迫感。在游戏中未解之谜之一“亚伯拉罕计划”和秘密部队“SRPA”，围绕怪兽“基美拉病毒”展开的游戏的剧情得到了新的高度。与怪兽身体的弱项作战的主人公内森·希尔只剩下19小时的时间，在这短暂的时间之内，希尔必须与新的战友并肩作战。最后等待他们的是什么样的结局呢？

游戏的Online支持最多60人同时对战，小队最多可以由8人组成。另外游戏中还存在大量的分支剧情。

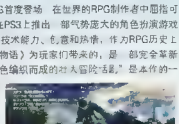


「《抵抗2》的游戏世界设计得比较另类，但是整体感很出色，在PS3首发的时候成为销量最高的软件之一。」

新一代《抵抗2》的游戏画面，由100%的PS3机能制作，画面分辨率高达1080P。

《白骑士物语》为玩家带来远古的鼓动 次世代全景角色扮演游戏带来壮观体验

LEVEL 5 + PS3，全景RPG首度登场。在世界的RPG制作中屈指可数的名家之LEVEL 5终于在PS3上推出气势磅礴的角色扮演游戏了。本作集合了Level 5全部的技术能力、创意和热情，作为RPG历史上划时代的作品，《白骑士物语》为玩家带来的，是划时代变革的超大型游戏。“由剧情和角色编制而成的社会冒险活剧”，是本作的一大特征，包含了RPG所有的要素，通过PS3的网络功能，玩家们也实现了“与伙伴们共同冒险”这一大趋势的网游RPG游戏体验。将传统与革融合在一起的《白骑士物语》，它的大门将在圣诞节向玩家们敞开。

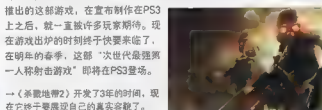


开发三年终与玩家见面，许久的感动！《杀戮地带2》全景再现FPS游戏精华

游戏在日本登陆！游戏的舞台在不久的将来。星之皇族Vektia遭到，由流氓组成的独裁国家Meghast的攻击，交战双方在付出沉重代价之后，战争依旧不能终结。玩家将扮演的主角所在的“Alpha Force”成功潜入敌人的根据地Meghast里，在他！前面等待的是什么样的命运呢？

游戏向玩家们展现的是充满紧张的战斗气氛和白热化的战斗感觉。在网络模式下，能够加入的玩家来自世界各地，每次最多可以32人同时对战。

在2005年宣布制作的《杀戮地带2》，在延续了3年的制作的时候终于没有发售。但是这次玩家们可以期待玩到这部作品了。当初作为“光环杀手”推出的这部游戏，在宣布制作在PS3上之后，就一直被许多玩家期待。现在游戏出场的时刻终于快要来临了，在明年的春季，这部“次世代最强第一人称射击游戏”即将在PS3登场。



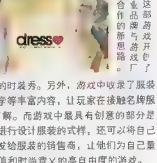
——《杀戮地带2》开发3年的时间，现在它终于要展现自己的真实面貌了。

游戏厂商与知名服装品牌的携手合作 为PS系休闲玩家尽情打造着装指南

以“Fashion”（流行）和“Creation”（创意）为卖点的PS3新作《着装指南》（Dress）是一款针对流行时尚玩家们的轻松化、生活化的游戏。用官方宣传的话说，这是一款“Online Fashion Entertainment”（在线时尚娱乐）游戏。



本作将以系列的形式发售，今年冬季推出的第一作收录了PUMA、BEAMS T两大名牌。玩家可以在游戏中试穿这些牌子的名牌服装，自由进行选择搭配，参加虚拟的时装周。另外，游戏中收录了服装品牌的历史、创业者的故事、趣事等等丰富内容，让玩家在接触名牌服装的同时对这些牌子的内涵有更深了解。而游戏中最具创意的部分是“Real Create”部分，玩家可以自己进行设计服装的样式，还可以将自己设计的改变之后的服装样式通过网络发给服装的销售商，让他们为自己量身订做，可以说是都很具有商业价值和时尚意义的高自由度的游戏。



PlayStation Home进入玩家游戏家庭 全方位交流与游戏平台在PS3上诞生!

PlayStation Home是PS3推出的高清3D空间互动系统。玩家可以在这个系统中设计自己的形象,与其他玩家进行交流,玩各种游戏。这种借助PS3平台制作的“新概念虚拟游乐场”吸收了Wii的MotionXbox Live的元素,但是其表现能力更加突出。这个系统的操作很简单,但是交互性很强。玩家们通过交流,可以与朋友们一起游戏,也可以收集各种游戏情报。玩家们游戏生活在这个平台上得到扩展,这也显示出互动娱乐在次世代中的地位。



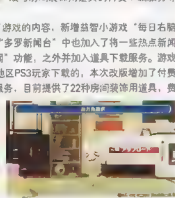
《每日玩伴》内容更新追加众多要素 将推出对应不同时节的各种装饰道具



新内容,供玩家们下载。

《每日玩伴》本次改版强化了游戏的内容,新增益智小游戏“每日右脑操行”,同时在每日新闻播报的“多罗新闻台”中也加入了一些热点新闻精选出来供玩家们浏览的“精选新闻”功能,之外并加入道具下载服务。游戏原先是采用免费的方式提供日本地区PS3玩家们下载的,本次改版增加了付费机制,推出新道具的付费下载服务,目前提供了22种房间装饰用道具,费用为每件30日元。因为新服务的推出日期赶在圣诞节,所以在此前还推出16种圣诞期间的限定道具,价格从30到315日元不等,估计还会推出其他节日的限定道具,道具的价格与种类将依时节的不同而改变。

《每日玩伴》是以SCE旗下知名的电玩角色“多罗猫”为主题的PS3轻松网络小游戏,通过下载方式提供。游戏中玩家们每天都可以欣赏到多罗猫所播报的最新消息以及趣味的搞笑动画。这个游戏将在12月21日进行改版,新增小游戏与房间装饰道具的付费下载服务等



你敢再嚣张,我就让你在我面前or2! 破坏神的怪物地下城再次面临挑战!

SCE推出的另类战略游戏大作《勇者别嚣张》去年给不少玩家带来了意识形态的巨大冲击。尽管游戏的画面十分简陋,但是游戏中内蕴的丰富众多玩家为之着迷不已。SCE在公布本系列的续作的时候,使用了or2的文字,后来在游戏官网正式公布的时候变成or2,令人不得不在意。



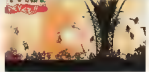
1.游戏的画面与前作一样,是由点阵图构成的类似街机游戏的水平。但是内容却升级了,所以各位准备转职成魔王的家人们也做好自己的高老被勇者神降的觉悟吧,勇者不要嚣张,做魔王要低调才行。

游戏场景类似破坏神的角色,通过挖洞构筑巨大的迷宫,将各种怪物,将前来挑战的嚣张的勇者们的队伍击退。这一作中勇者、怪物和迷宫都得到了极大的扩展,很多怪物将在不同的环境下出生,还有“突然变身”系统的引入,使玩家们经营的难度比以前更加升级了,所以各位准备转职成魔王的家人们也做好自己的高老被勇者神降的觉悟吧,勇者不要嚣张,做魔王要低调才行。

《战鼓打响碰》续作“咚恰卡”再临 可爱的角色与音乐节奏结合继续战斗

节奏音乐、动作冒险、搞笑,《战鼓打响碰》将这些娱乐元素完美地结合在一起,它带给玩家们感动依旧没有减退。这次可爱的英雄们又展开新的冒险了。在上一代的最后,为了向世界尽头前进,打响碰与基姆一起造船向大海进发。而现在我们要玩的游戏,正是在这之后发生的事情。

游戏除了“单人模式”之外,还有新追加的“多人模式”,玩家可以和朋友们一起享受fever的感觉了。而且在前作中只是客串登场的“英雄单位”,这次可以由玩家自行设计并且使用。游戏的长度比上一代增加了一倍,投入度和策略性也大幅增加。游戏的操作依旧和以前一样简单,只要掌握好节奏感,就可以将冒险进行到底。准备和朋友们一起按照 嘿哟、嘿哟、嘿哟、碰 的节奏出发吧。



《乐克乐克2》可爱精灵再度回归PSP 上山下海大冒险,关键词是“NOI”!

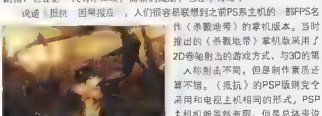
这次的关键词是“noi”(就是乐克乐克主题曲里唱的那个“Ba,ummo mai noi noi noi”里那个“noi”)。玩家们只需要使用L、R键就可以轻松游戏的名作《乐克乐克》终于要回来了。使用L、R键使大地颤抖,让奇异的可爱的生物“乐克乐克”移动,这就构成了游戏《乐克乐克》的精髓所在。

在上一代的故事中,为了取得星球的和平,乐克乐克们粉碎了毛森军团的侵略。但是好景不长,毛森军团卷土重来,开始用歌声吸取星球的元气。毛森军团的BOSS波姆带来了新的同伴,甚至还有被称为“妈妈”的敌人。乐克乐克所在的星球遭遇到了危机。为了取回大家的笑容,乐克乐克们必须用新的技能迎战。包括游泳、吸敌人、潜入隧道等等等等。随着冒险的进展,乐克乐克的能力会成长,获得这些新的技巧。游戏的节奏感比以前更强,而且收集音符的要素也十分新。游戏还收录了许多有趣的乐克乐克动画,不可错过。



《抵抗:因果报应》在掌机展开作战 与PS3版内容紧密相连,绝不可错过!

PSP版的《抵抗:因果报应》是介于PS3版《抵抗》1、2代之间的作品。在1代故事结束之后几星期,在美国被开明的基美拉军团,以新生进化形态重新出现。本作与《抵抗2》有着最紧密的联系,所以喜欢《抵抗》系列的玩家们是玩这款游戏不可错过的。游戏的主人公是反抗美国军队中侵略者的“格雷森”,他在基美拉改造中心不得不杀死已经变异的弟弟,为了复仇,他决定将基美拉改造中心彻底破坏。在游戏中,玩家将代表人类去营救人类,而基美拉与人类之间的不断谜团和系列中的关键剧情,也在这一代有所体现,而新的威胁,也在孕育之中。



话说《抵抗:因果报应》,人们很容易联想到之前PS系主机的《抵抗:因果报应》的掌机版本。当时推出的《抵抗:因果报应》掌机版采用了2D卷轴射击的游戏方式,与3D的输入输出不同,但是制作素质丝毫不差。《抵抗》的PSP版则完全采用和主机上相同的3D模式,主机机能虽然有限,但是总体来说这个游戏的画面确实已经把机能发挥到了一个高度。

人中之龙神话 豪杰三度现身!!

2007年1月，桐生和真离开了神室町，开始了新的生活。横滨大津到达冲绳的两人，开始经营小型孤儿院，收养那些可怜的孩子，与他们共同度过充实而幸福的一天。

可是最近，享受平凡生活的桐生等人突然遭到收购土地的威胁。这些个目前在冲绳相当热门的基地改建的开展计划，为了那些无辜的孩子，桐生挺身而出！

□文/飞

龍が如く3



而龙如系列的成功除了让玩家满意的战斗系统、丰富的收集要素、精美的游戏画面外，优秀的剧情也是举足轻重。提到龙如系列，玩家自然会联想到连成人也会仔细欣赏的优秀剧情。本作中玩家会一边往返于东京和冲绳两个商业闹区，一边推进故事发展。

系列名称	龙如3	发售日期	2007年1月19日
发行商/开发商	SEGA	主机平台	PS3/PS2/XBOX360
语言/配音	1.A	12位中文配音	配音阵容

龙如系列作品的卖点就是将许多故事情节点巧妙结合，形成硬碰硬的群体剧情，并且以高度的戏剧性获得广泛年龄层的支持。距离前作大约两年，令人期待的系列新作终于现身。本次报道公开豪华配音阵容，玩家可以全方位感受到本作的魅力。另外刊登了著名制作人越谷伸先生的专访。

本作的故事从充满风土民情及生活气息的冲绳开始，玩家可以感受到大自然的魔力。虽然冲绳有着相当健康富有朝气的感觉，但在街道上同时具备一种不同于都市的神秘感。现实生活中实际存在的冲绳的问题，也会被巧妙穿插在剧情中。主人公桐生一马也改头换面，不再穿着玩家熟悉的

那套白色西装。被称为不夜城的神室町是一个不分日夜，人挤拥挤的繁华街道。PS3主机上描绘出的街道景色，其美丽细致及建筑物密度都足以令人屏息而视。不负这繁华街道的盛名，商店的兴衰速度惊人。短短两年间，在街道上商店的招牌便已焕然一新，还出现了大量新开设的商店。游戏中商店招牌与现实生活中的公司名称相同，也是本作的一大特点。

主人公桐生一马与前作相比，更为成熟，并更为威武。小遥也从幼女成长为少女，散发出青春的气息。小遥与桐生一起前往冲绳，并在孤儿院中与失去双亲的孩子们一起生活，并成为孤儿们最好的姐姐。

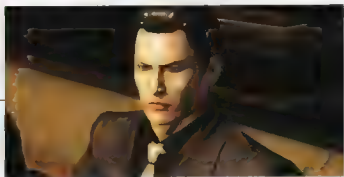


深刻描写的细腻剧情……

灌注赋予角色生命与灵魂

岛袋力也

冲绳组织流氓一家的少组长。有仁有义、热爱冲绳的热血男儿。在朝颜育幼院的土地纠纷中认识了桐生一马和遥。尽管最初欲从来自本州的桐生一马，但却受到其男子气概的吸引，与一马化敌为友并从此与其一起行动。为该角色配音是演员藤原龙也，他出生于1982年，1997年在舞台剧《身毒丸》出道。



滨崎豪

东城会少会长顾问，直属滨崎组组长。因感情充满魄力、性格豪爽，被周围的人尊称为“横滨帝王”。他以横滨为据点，暗中活动在中华街。据说他与中国黑帮的蛇华在私下有所联系。1958年出生的歌手兼艺人高树圣言为他配音。高树圣言曾在“THE 虎舞龙”中担任歌手和吉他手。



峰义孝

东城会少会长顾问，直属白峰会会长。在股市和不动产事业中拥有庞大的资金，算得上是东城会的资金来源。虽然只有三十出头，但因为头脑和身后的资金支持，获得了东城会第六代会长岛袋大吾的信任，升级为高级干部。为他配音的中村矩夏1972年生人，是一位优秀的影视演员。



名嘉原茂

琉道一族的组长，是岛袋力也的义父，也是桐生一马和遥目前住处的土地所有者。虽然过去是一位处理道德的基建人士，也很重视人情义理，但因为朝颜育幼院的土地交易纠纷，与桐生成为敌对关系。为他配音的是泉谷茂。泉谷茂是一位活跃在荧屏前的作词家、演员、艺人。

人中之龙魅力无穷三代情报公开 著名系列登陆次世代主机全面突破

名越■是。这次将会从《龙如2》中最后的场景，也就是从墓地前的场景开始。在告别了登山熊之后，桐生与遥暂时离开人世间的众多纷争，因此打算前往冲绳过一段安稳的生活。其中也包含想对自己从小长大的环境——孤儿院有所回报的想法。一想到冲绳这个环境，就成为了这次游戏的舞台之一。名越■关于这点，在以前的采访中我也曾描述过。我有相当的自信能在任何商业用区的舞台中，创作出感人的故事。不过冲绳这个地区拥有独特气息、国际色彩比较丰富，并且确实带有其他商业用区所缺乏的意外性与新鲜感。除此之外，这里还洋溢着自然的美丽，还有不少只有当地人才能了解的问题。

就如同我们在看报纸时，虽然可以略知一二，但却无法了解深入的内容。能够借此窥探到如同日本绘景的场景——冲绳，也是本游戏的乐趣与魅力之一。

除了游戏中的地图外，游戏中的建筑也是一大特色。

名越■其实其中包含了神室町的部分，这次为本作提供协助的企业，以及实际存在的商店都是系列以来最大规模。两边的市街白天和晚上差异明显，提升了真实街景的感觉。特别是神室町，只要看过游戏的影片，一定能得到以上的感受。在街面上有很多行人、路上有出租车行驶，使这个世界更为接近真实。而且不仅是市区整体密度提升，还能让玩家自由调整视角进行游戏。我相信，本作一定能满足

对于玩过系列作玩家的要求。

关于游戏中人物的动作，增加了更多变化性吗？名越■不仅仅是反映动作数量有所增加，连A也进一步改进。不但包括推时动作更为多变，跌倒的方式也增加了不少。另外，本作几乎没有休息时间，连过战也采用了无缝连接的方式。不过战斗的详细内容还不能公布，敬请大家期待后续的报道。

本次负责人物配音的阵容也需令人惊讶。名越■每位配音演员都拥有专属自身的特点及风格，不过其中最令人注目的就是渡哲也先生，因为在龙如系列默默无闻时，他便参与配音工作了。所以在目前企画规模扩大后，我们很想请他再次加入配音的阵容。而且就角色性质来看，渡哲也先生来担任配音也相当合适，所以在当时我们积极地进行了沟通。

游戏中电车电报局时，会放出游戏的影片。名越■希望玩家能亲自走一趟展会，亲身感受下《龙如3》的魅力。

神秘男子

与2009年3月突然拜访东城会总部的神秘男子。容貌与桐生 马已故的义父、东城会直属风川组组长风川新太郎 一模一样。虽然他劝告堂岛大吾买下冲绳的土地，但谁也不知道他真实的目的。为他配音的渡哲也生于1941年，原为石原广告公司董事长。代表作有《西部警察》、《向太阳怒吼》等。



热血汉的魅力剧情

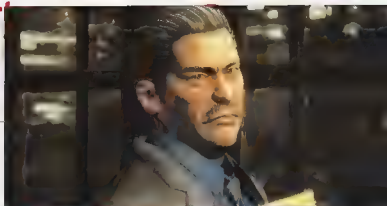
本作由一群热血汉子组成主角，由他们之间的故事编织出精彩的剧情。原著报道至其亦有一些关于战争生命的残酷描写，角色性格亦很复杂，都是非常出名的演员，目前只有神田雄和平太的配音已经正式公开，豪华的配音阵容已经呈现出来，期待制作决定，也可以让玩家

一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百	一、二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百
---	---



干夫

琉道一家的干部，因为仰慕名嘉原茂和岛袋力也而成为黑社会的成员。虽然会心岛袋力也小弟的身份一起行动，不过时会表现与自己黑社会干部的身份完全不符的傻俄一面，但却令人无法对他发火。看到他的头像，玩家们联想到曾经出演《极道鲜师》等剧的一位演员。



堂島大吾

任东城会第六代会长，是曾经明顺过桐生的堂岛组组长堂岛宗兵的亲生儿子。由于获得桐生的信任，成为东城会会长的继承者。东城会因与近江联合抗争而实力大减，大吾上台后全力工作，力争建立比以前更加强悍稳固的组织。为他主演的演员黑泽良良目前活跃在电视、电影、广告等多个领域。



熟悉的老面孔
悉数再度登场

· 被称为“诗野疯狗”的前东城会直系野组少组长，真见吾朗在本作中继续登场。不过目前还不知道他在本作中是否依然与主人公为敌。



直取駭地幫助主人公，并且不惜一切代價與邪惡斗争。

神田强

神室町的组长顾问，真属第三代锦川组组长。以神室町为中心扩大自己的地盘，计划以彻底的火拼路线吞并已经弱化的神室町。为人粗暴野蛮、崇尚暴力，心狠手辣，对犯错的部下从不姑息。成为组长后，更加变本加厉，甚至经常出手殴打自己的属下。目前尚未公布是哪位名人为他配音。

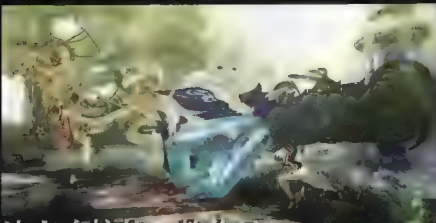




似乎想要超越《鬼泣》。不过我却试着这么干一次。”被称为业界坏小子的神谷英树如此说道。神谷英树在PS2时代创作了《鬼泣》与《幻侠乔伊》这样如此优秀的动作游戏。后来事态发展，三叶草解散，后组成PLATINUM GAMES继续发展其事业。2008年PLATINUM GAMES公司与SEGA公司联合制作了一款游戏名叫《BAYONETTA》，其中制作人正是神谷英树，那么他在这部新作品中能否超越自己曾经创造的奇迹呢？让我们拭目以待吧！ □文/莱团

BAYONETTA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



让人吃惊的一款作品
接近照片等级的真实感

如果说与魔女对立的敌人是天使的话，那么我们所面对的这些场景难道就是圣域，也就是我们俗称的天堂？



「魔女」是魔女学人魔的简称，拥有非人的力量，在百鬼夜行中最大胆的魔物魔女们，已经力量已冲出来的。

在现代苏醒的魔女蓓尤妮塔

在善与恶,逆转的世界中
运用双手双脚的武器华丽的战斗



「天使们在神圣中隐藏了不详的『某种东西』，若无证据为何要向他们挑战呢？不过这些天使的扮演实在是有些怪异，看到他们后彻底改变了人们对天使圣洁而又美丽的看法，他们所拥有的不详之力到底是什么呢？」

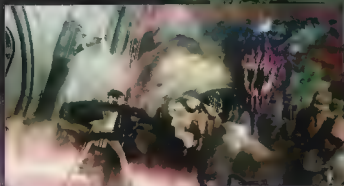


1. 双手双脚装备了枪时，在拳击或者脚踢之后可以开枪。双手双脚可以各自装备不同的武器，武器有枪械与刀等多种种类。



不祥之神的仆人们
圣天使 ANGELS

霍光妮塔所拥有的能力就是以头作为媒介召唤敌人。敌人召唤是利用从异界召唤来的敌人手脚，对敌人发动强力的攻击的魔法系招式。这类似招式一样，在拳打脚踢的连续技之后使用呢。渐渐地，霍光妮塔是以头作为头来形成召唤敌人，因为她的衣服也是由头发形成的。所以召唤敌人的时候霍光妮塔的衣服会全部着魔；虽然会安得很性感……但是玩家们要是看得太入迷的话，陷入危险的境地可是相当大的哦！



能屠杀天使的魔女之力

神谷先生想要达到的就是一种不同于《鬼泣》的另类风格，暴力美学我们大家在鬼泣中已经是屡见不鲜，不过这次大家所看到的就是一种美学，一个性感与武力并重的女人会是什么样子？在打斗中她将会表现出一种什么样的姿态等等……众多问题还是留给玩家们自己吧！



◆ 徐世昌为文为诗所设置的关键词就是“前瞻”。徐氏完全背离周氏系统，以旧学为根基，以新学之俗尚为流弊发展的方向。在本作中徐来呈现出的文学观、史学观、政治观都带有强烈的反理性发展的倾向。徐有出的历史观、文学观、史学观都带有强烈的反理性发展的倾向。徐有出的历史观、文学观、史学观都带有强烈的反理性发展的倾向。

[illegible]

发售日确定**12月25日!**

白騎士物語

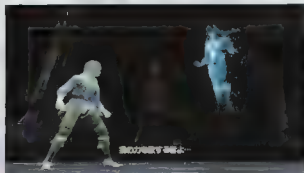
— 古の鼓動 —

打破长久以来的沉寂,《白骑士物语》终于再次出动。本次报道公布了一些尚未公开的新要素,并为读者解明本作题目的真正含义。

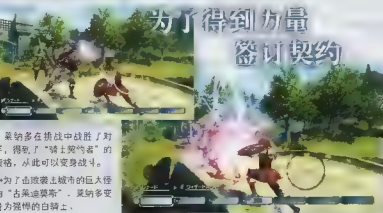
平台	系列名称	古之鼓動	游戏类型
角色扮演	LEVEL 5	1. 战斗	回合
动作	人	2. 探索	策略

《白骑士物语》,以变身为巨大骑士的青年为主人公,描绘庞大幻想世界的冒险故事。从2006年10月公布开发本作以来,一直没能确定正式的发售日期,使无数玩家期待多日。现在终于公布了正式的发售日期——2008年12月25日,并且公布了本作的副标题“古之鼓動”,拥有PS3的玩家可以享受一个与众不同的圣诞。另外,在本次报道中,还公布了最新的CG画面。精美的游戏画面,精良的游戏系统都使本作成为玩家最为期待的作品。LEVEL5在制作勇者斗恶龙后,一跃成为著名的一线制作厂商,但厂商并未停止不前,而是继续制作了不少优秀的作品。(圣文贡理)。(管领教授)等作品都得到了玩家的一致好评,相信本作可以将LEVEL5带上新的高峰。口文/飞

梦幻的世界



得到宝石的奖励,多亏了遇到,骑士契约,向敌人发起了挑战。



为了得到力量
签订契约

· 莱纳多在挑战中战胜了对手,得到了“骑士契约者”的资格,从此可以变身战斗。

· 为了击退袭击城市的巨大怪物“古米迪尔”,莱纳多变身为强悍的白骑士。



白騎士

所谓骑士,就是利用古代技术制作的超高级部件,人类可以在签订契约后,利用比人类大四倍的巨大机甲进行变身。除了白骑士外,在这个世界中,还存在着黑骑士与龙骑士。

— 骑士团与谜之军团! —

本作的主人公莱纳多在巴都多尔城地下宝物库中发现白骑士,随后与之签订契约,得到变身白骑士的作战能力。王国骑士团里弗兹善战,队长萨拉斯更是智勇双全,但却不慎失手,被称为“威摩多”谜之军团趁虚爆发了王国公主西兹娜。这对王国骑士团来说也是莫大的耻辱。为了营救公主西兹娜,莱纳多离开故乡踏上旅途。以下的图片是首次公开的游戏CG,面对强大的敌人,骑士团的战士们毫不犹豫地冲上前线,值得注意的,骑士们手中的长剑似乎比玩家平时见到的长度更长。另外,连服装铠甲、盔甲反光等细节部分也得到了真实的表现。



· 为了保护巴都多尔城,中央骑士团长萨拉斯率领了骑士团与谜之军团。

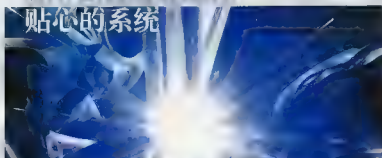
华丽逼真的游戏画面引人入胜

个性作品悄然临近

中世纪幻想风的世界设定、精彩的故事、变身英雄的乐趣，《白骑士物语》便是将三者完美融合的角色扮演大作。巨大的怪物和庞大的建筑物都得到了细致的描绘，也是本作的魅力之一。游戏操作简单，战斗爽快，并且加入了各种各样的新要素。本作中继续保留LEVEL5独特的游戏系统，玩家不但在游戏中可以变身，还可以自行制作主人公。



携手并肩合力战斗



贴心的系统

神作并非只有最终幻想

数载心血终成正果白骑士出世

LEVEL5作品中最大的主题

经过日以继夜的最终调整工作，《白骑士物语》终于确定了发售日期。玩家看到精美的游戏画面都为之震惊，使玩家仅仅通过游戏的图片便能感受到本作的魅力。图片中那些巨大的怪物在实际游戏中一样可以行动自如，仅从怪物的设计从游戏最初阶段就能让玩家感受到厂商的制作功底，制作小组在怪物设计方面也颇费工夫。

为了将RPG大作的要素和之外的重要要素结合，制作组确实花费了不少时间。PS3主机也是本作不可或缺的重要因素，利用主机的强大机能，厂商有足够的空间展示自己的制作功底。为了开发出让玩家满意，更为立体更为接近现实的游戏画面，制作组在制作时耗费了大量的精力。

本作故事中还有大量尚未公布的细节。在制作前厂商就认真考虑《白骑士物语》的故事要遵循幻想作品的王道，所谓王道就是主人公营救被强行公开的公主。主人公与恶势力战斗，帮助对主人公最为重要的人一公主。主人公们战斗力十足，有很多突破的设定。在制作《勇者斗恶龙》系列作品后，制作人对主人公设定的重要性切身体会，在主人公和世界设定方面精益求精。虽然曾经在冒险中迷失方向，但日野晃博最终走出低谷，完成了构筑游戏世界中，最为费力的主人公设定工作。



轻易毁灭古代文明 庞大的骑士

↑白骑士不仅外表充满压迫力，实际能力也非常强悍。在游戏中，玩家利用变身白骑士可以轻松击败敌人，但战斗并非简单无趣，随着切换速度很快。

LEVEL 5公司成立于1998年10月，地处日本福冈，社长是日野晃博。当时还只是一家小规模的游戏制作公司，后被SCE看中，于是投资让LEVEL5开发PS2上的游戏。成功推出《暗云》后获得了游戏界的一致好评。之后，LEVEL 5再接再厉，于2002年11月28日推出了名作《暗黑编年史》，使世界再次为之惊讶。《暗黑编年史》发售以后，LEVEL5这家公司一跃成名，很多大牌厂商纷纷向其招手，首先微软委托LEVEL5开发一款XBOX上的网络游戏——《真梦生活在线》。但可惜在接手开发后不久，LEVEL 5得到了更为重要的任务，为史克威尔日本国民级RPG——《勇者斗恶龙8》。此后LEVEL5再接再厉，推出了《圣女贞德》、《雷顿教授》等优秀作品。

为了在游戏中加入各种有趣的新要素，使庞大的故事更为完美，日野晃博带领制作小组奋战多日，终于即将在2008年圣诞为全世界的PS3玩家献上大礼。

颠覆从来的游戏方法

本作的正式名称为《白骑士物语·古之鼓动》，是一个非常悲伤的故事，古代发生的事情引起悲剧的起因。古代发生的某一事件影响到主人公时代，可以说是古代的某一事件影响到主人公时代，不过这是故事的开始。希望能给玩家以壮冒险谭谭开始的印象，厂商也希望读者能期待本作发展为一个系列。

在10月份的东京游戏展上玩家可以实际进行本作的试玩，但该采取何种形式展出目前还在商讨中。角色扮演游戏出现多年，现在早已不是无声游戏的时代，因此在本作中加入了大量语音。《白骑士物语》既是RPG大作，也是加入大量新要素的作品，其中还包括一些没有角色扮演游戏概念中，没有的游戏主题。不过可惜的是，目前尚未公布细节，但我们可以确认，本作绝对不是仅仅是一款让玩家感受到冒险乐趣的作品。

日野晃博表示，从《白骑士物语》开始开发到现在，我们已经步入了第一个年头。虽说PS3大作本就需要较长的开发时间，但为了以优质的作品回报玩

家，本作更加入了大量耗时的独特要素。为了对得起期待多日的玩家，开发组一直日夜奋战。本作几乎是PS3主机上最初的RPG超大作品，请玩家继续期待。个性十足的游戏主人公

本作的男主角主人公莱纳多原本是商店工作的普通青年，因为某一件事件得到了白骑士的力量，从此踏上了冒险之旅。莱纳多一起冒险的少女乌里是莱纳多青梅竹马，性格刚强，擅长使用短剑，虽然不了解事情真相，但毅然决定与主人公一起冒险。被神秘军团绑架的王后公主芭娜因为在童年曾经目睹母亲被人杀害，从此失去了声音。卡拉生活在沙漠边境的城市阿鲁巴那，虽然身为舞女却自尊心很强，穿着与身份极为不符。

另外在游戏中，玩家可以自行制作主人公，自己选择体型、容颜，甚至连较软弱的公主自己设定，并且可以将他设定为同伴与主人公一起冒险。玩家完全有条件创作出一名跟自己极为相似的主人公，让他代表自己在幻想的世界中尽情畅游。



日野晃博小资料
以网名为根据地，制作了《暗云》、《暗黑编年史》、《最终幻想》等经典RPG游戏的大才制作人。

NDSi		NDS.	
晶片尺寸	325mm	302mm	302mm
晶片表面	通过型TFT彩色液晶 26万色显示	通过型TFT彩色液晶 26万色显示	
晶片尺寸	613(13mm) x 24.9mm 壳长39mm 触摸屏长232mm	长133.0mm 宽24.9mm 壳长31mm 触摸屏长187.5mm	
电源	NDS有可充电 可充电电池	NDS. 可充电电池、可充电电池	
其他应用	152个全彩 TFT	152, 96k	
芯片封装使用时间	最长寿命 约 40,000 小时 在室温、约 120℃ 全功率	最长寿命 约 40,000 小时 在室温、约 120℃ 全功率	
应用案例/应用设备	任天堂 DS 掌机、任天堂 DS Lite、任天堂 DSi 掌机	任天堂 DS 掌机、任天堂 DS Lite、任天堂 DSi 掌机	
芯片应用	NDS有芯片 NDS.有芯片	GBA有芯片 NDS.有芯片	
应用设备	DSi系列主机 DSi 系列主机 电源接口 耳机接口	DSi系列主机 GBA系列主机 电源接口 耳机接口	
重量 含电池 封装率	274g	218g	
	24.9mm	15.00mm 厚	

DSi游戏将增加区域限制

“针对DS开发的游戏软件将区分地域，欧版DS作品只能在欧洲地区的DS主机上运行”，任天堂的发言人在接受CVC的采访时表示说，“但DS游戏则是全区的，任何地区的DS主机都可运行各区DS游戏，网络浏览和照片交换也不受地域限制。”



至于为何要进行区域限制，该发言人也对此解释称“DSi内置网络功能，他们意在为不同地区的用户推出有针对性的网络服务，比如各国的家长控制都有年龄差异，我们要分别为此制定政策。”

《连线》杂志曾于上周采访过任天堂美国公司的副总Cammie Dunaway，她曾表示，“既然日版DS能拿到美国来用，那DSi也没理由不能这么做”——然而现在任天堂公司已正式表态，该推断不成立。

年末DS软件蓄势待发 更丰富的游戏提供更多玩家

在对今年年末到09年初NDS上软件阵容的描述上，任天堂在发布会上表示将对更加广泛的玩家阶层，类型也将更加多样化。社长岩田则表示，将推出DS主机特征制作的许多个游戏将会非常有趣，而年末丰富的DS游戏阵容绝对可以满足众多的DS玩家们。其中特别值得期待的作品包括



生活规律计”和两个挂件，玩家将只要将其放在包中或者口袋里，通过与NDS之间的通信从而记录玩家每日的步行时间以及步数等信息，以总结玩家的日常生活规律。

SE对NDS的支持也不遗余力，包括《最终幻想编年史 时之回音》、《勇者斗恶龙9 星空的守护者》、《时空之轮》和《北欧女神传 负罪者》。《最终幻想编年史 时之回音》将拥有Wii和DS两个版本，通过Wii-Fi进行多人联机合作仍将是本作的最大卖点，预定09年1月发售，价格为5040日元。至于DS9，虽然最初发表对应平台是NDS却引起了轩然大波，不过之后发售日的一延再延实在是让人怀疑明年3月份能否如期发售。复刻自超任时代RPG名作的《时空之轮》预定11月20日发售，《北欧女神传 负罪者》则延期至11月1日。

岩田聪表示DSi并非针对PSP 3000

任天堂总裁岩田聪在接受日经新闻的采访时表示DSi并非针对苹果的iPhone和索尼的PSP而来“我们想设计出一款能自然融入个人日常生活装置”，它的应用应该是“全天候”的。



而SCE美国公司的市场总监John Koller则公开质疑任天堂的新主机是否能进一步拓展低龄年龄段以外的用户“DSi虽然非常成功，但DSi也能再观瞻吗？也许。DS能进一步在他们传统的12岁以下用户群之外拓展用户群？这不好说。”任天堂已确认DS和DSi将共存一段时间，已拥有DS的玩家还在观望DSi的专用游戏作品。



宫本茂亲自演示Wii Music 普通玩家也能演奏出动听音乐

《Wii Music》是任天堂在今年E3上公布的又一款新作，本作由著名制作人宫本茂负责开发，其还在这次的发布会上再次亲自上台小试了如何游戏。



本作是以“任何人都能轻松品味演奏乐趣”为主题的音乐游戏，通过Wii遥控器和节拍器、Wii Fit等演绎各种各样的乐曲。游戏包含吉他、鼓、钢琴、小号、小提琴等90种以上的乐器，乐器的操作方法各不相同，不过，这些演奏都没有特别的技术需要，玩家只要随意好按照节奏发出动作，游戏就会自动调整将你的节拍输入。即便你不按节奏一通乱弹，你的乐器也会在这首曲子里找到一个正确的编排节拍，完全不必担心弹错。游戏一共收录了50首曲目，包括《古老的大树》、《莫扎特G大调弦乐小夜曲》、《欢乐颂》等世界名曲都会被收录在内。游戏中还有非常有趣的迷你游戏。

本作预定10月16日发售，价格是5800日元。支持Wii-连接，多人组队一同演奏，还能通过互联网将自己的作品发送给朋友。在前不久的一次访谈中，宫本茂甚至提到《Wii Music》来进行音乐教育启蒙，因为“对于家长来说，如果真是音乐启蒙的话，《Wii Music》肯定要比钢琴划算得多。”

利用Wii Speak与好友在线聊天

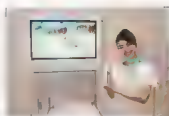
Wii Speak是Wii专用的麦克风装置，首发对应《动物之森 城里人》这款游戏。之前任天堂曾打算把Wii Speak和《动物之森 城里人》分开销售，不过在这次的秋季发布会上，任天堂表示为了让Wii Speak买得更多，将推出Wii Speak和游戏的捆绑版，单独销售的版本也同时存在。

本作可与现实时间相对应，因此有着实际的事件发生，这包含了美国独立纪念日、圣诞节、万圣节，或其他规律性的活动，如风筝操、钓鱼大赛，玩家也能够向前或向后调整时间来做出时光旅行。系列一直受到许多玩家的好评，之前的NDS版就极为成功，而这次将游戏搬到Wii平台上，最多能让14家四口一起生活或工作，建造一个属于自己的城镇。不但可以通过Nintendo Wi-Fi Connection邀请远方的玩家到自己的家中作客，还可以使用Wii Speak麦克风对话，促进大家感受到更多的互动与体验。Wii Speak的动物之森同捆版价格为7800日元，11月20日发售。



《Wii Sport》续作全力出击 在热带小岛上享受运动的乐趣

《Wii Sport》堪称迄今为止Wii上销量最为成功的一款作品了。而在这次的秋季发布会上，《Wii Sport》的续作“度假村（Resort）”也得以公布。



本作集合了数款运动游戏，搭配与游戏同捆发售的全新Wii MotionPlus配件，可以让感应棒的讯息接收更灵敏而快速，让玩家的动作更易于捕捉，享受反应更真实、且更具乐趣的游戏体验，让玩家轻易地沉浸其中。与前作相同，本作同样支持玩家与家人好友一同进行比赛，无论是旁观加油、或是参与其中的玩家，都能由这样的趣味对抗中，获得高度的乐趣。而游戏简单上手的特点，让新手或老手都能快速投入游戏中的竞赛。

游戏背景是 座热带的小岛。这次的运动范围将更为全面而广泛，包括水上摩托、击剑、与小狗玩飞盘等等。玩家还可以利用类似Wii的系统，自由创造出你最喜欢的小狗长相，和它一起在沙滩上享受丢飞盘的乐趣。

新周边Wii MotionPlus大幅增强体感 玩家动作将完全真实再现于游戏中

这款装置在Wii控制器底座的周边内部整合了加速度感应装置,可对应到感应棒,如此就可以让Wii控制器更准确地追踪玩家的手臂位置与方向。不管是玩任何一个小游戏的动作,他们的手腕或手臂反应都应及时对应在屏幕中,让玩家在游戏中可以实现真1:1的动作对应。

将“Wii MotionPlus”与Wii遥控器连接,便可准确检测出遥控器的角度,并识别出手腕扭动等原先难以检测出来的动作。例如在新作《Wii Sports 度假村》中提供了原来的Wii遥控器难以实现的几种玩法,比如“将遥控器当作剑,击断圆木”、“甩动手腕投掷飞盘”等,这些都是得搭配这款新周边才能流畅进行游戏的。根据实际体验的感受,这款周边确实使得Wii遥控器的反应敏捷许多。以前的Wii遥控器在诸如《Wii Sports》的“拳击”等连续剧烈运动时,画面上的拳击手使用有时候会跟不上玩家的动作,而使用Wii MotionPlus的话,就基本杜绝了这种情况。



据悉,本周边可能采用了美国风险公司InvenSense制造的MEMS方式的多轴陀螺传感器“iDG-600”,其产品2007年起分别由英特尔和日立制作所采用于数码相机及蓝光光盘摄像机的抖动补偿功能。Wii MotionPlus预定与《Wii Sports 度假村》捆绑销售,上市时间为2009年春季。

GC经典游戏将在Wii上重制

在本次的秋季发布会上,任天堂表示,将有7款经过严格挑选的GC经典作品在Wii上重制,这些重制版将充分利用到Wii的体感特性,给玩家们带来不一样的乐趣。在这次发布会上公布的两款游戏分别是,预定今年12月11日发售的《大金剛 丛林节拍Wii》和12月25日发售的《大金剛 Wii》,它们的售价均为3800日元。

GC上的《大金剛 丛林节拍》最初发售于2004年12月,是一款需要用到专门的周边“金剛鼓”来操作闯关的动作游戏。在重制版中,将通过手柄与双节棍来控制大金剛的移动,基本采用的比较正统的Wii式操作。

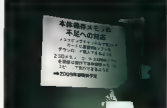
而《PKMIN》同样也是GC上颇受欢迎的一款个性游戏,最初发售于2001年。这次的重制版在操作上也更加便利,例如通过指向功能可以直接为小PKMIN们指明前进方向等。虽然多少有炒冷饭的嫌疑,不过7款重制作品的数量还是可以接受的,毕竟都是NGC上的经典游戏。另外5款尚未披露的作品也同样惹人好奇,至少,《赛尔达》系列肯定是跑不了的了。



明春起Wii游戏支持SD卡存取 一张存储卡即可装纳海量游戏

在这次秋季发布会上,任天堂官方正式宣布从明年春天起,日本地区的Wii用户将可以直接下载Wii游戏并保存到SD卡中存储。社长岩田表示,任天堂方面对于用户所反映的Wii容量不足的问题非常重视,而SD卡解决方案将帮助用户摆脱这一烦恼。当然,这一解决方案仅限于WiiWare和虚拟主机游戏为对象。

最终,任天堂给出了针对Wii容量不足的官方解决方案,很遗憾这个方案不是硬塞而是SD卡,虽然不能算是完美,但总比没有的好。考虑到如今市面是数G容量SD卡已经非常便宜了,这多少算是个好消息吧,虽然让人有些怀疑仅仅是WiiWare和虚拟主机上的那些小容量ROM,几个G的SD卡实在是有些“人材小用”了。



《Let's tap》,创意无极限! 中裕司期待多年的作品

当年NDS公布时,其双屏和支持触控操作的创意让玩家们大为惊奇,而Wii公布后,其全新的体感操作方式再次为业界带来了一股新的气息,不过如果你以为好玩的创意就此到头了的话,那就大错特错了!不用新主机,平台仍然是Wii,世嘉的全新作品《Let's tap》将为玩家们带来不一样的游戏体验。

本作的开发者是“SONIC之父”中裕司,在本作的宣传介绍动画中,出现了“制作游戏25年来,终于成功做出了不用摸着控制器就可以玩的游戏”的字样,而且也确实没有说错,本作的确不需要玩家再拿着手柄去玩了。具体的操作方法就是将Wii的手柄横放在一个平台上(在演示动画中用的是Wii主机包装盒),然后用双手拍打盒子就可以进行游戏了,随着玩家拍击的力度不同会有不同的反应。在宣传动画中,展示了数个游戏的玩法,例如跑步、折纸等等,这款游戏其实利用了系统的封闭式来控制游戏,而且包含了许多利用这种玩法的有趣小游戏,看上去相当有趣。

本作将在2008年12月推出,售价5040日元,最多支持4人同时游玩。

新一代Wii可能在2011年后问世

尽管官本在2006年接受《商务周刊》的采访时曾幽默地表示“任天堂内部早有共识,主机性不是关键,过于强大的主机无法共生共存,它们就像暴烈的恐龙,争斗将迫使彼此提前退场。”

但从已知消息得知,任天堂在2003年的研发经费不过3400万美元,至06年已达1.03亿,去年则攀升至3.7亿美元——也就是说,在Wii发布之后任天堂花在研发上的钱反而比前作提升了一至三倍,由此可见任天堂在看似平静外表下正在累积的巨大能量。

原1UP网站主编、知名游戏记者John Davison日前在外国游戏网站What They Play中文撰文表示,任天堂正在开发次世代家用游戏主机,并计划于2011年投放市场,John Davison表示这是从“多个渠道获得的消息”。据该网站介绍,任天堂为这款新主机取名暂定为“Wii HD”,不仅将支持HD画面,还将大幅提升画面容量内存,而操作依旧与Wii一样重视直观感应操作,可以说是任天堂真正意义上的次世代主机。现在任天堂与BM和

Wii HD

AMD签订的Wii部件共同开发合约将于2011年末到期,如果任天堂想要发售新主机又不想对旧主机游戏兼容性方面产生巨大的影响的话,Wii HD在2011年发售将是最佳的选择。

NDS上的女性时尚游戏

任天堂将于10月23日推出NDS版时尚装扮游戏《自我时尚·淑女风格》(わがままファッション ガールズモード),售价为4800日元。在本作中玩家将扮演时尚服饰店新手店员,依照顾客需求来搭配服饰,以成为深受顾客信赖的一流店长为目标而努力。



游戏中玩家将依照顾客的印象,从16种商品超过1万种的时尚商品中挑选出适合的搭配,可挑选的商品包括内衣、上衣、裤子、裙子、洋装、鞋子、帽子等。除了替顾客装扮之外,玩家还可以享受装扮自己分身角色的乐趣,使用从顾客处获得或朋友商店购得的物品,在“我的房间”替角色换装,还可以变换彩妆与发型。

游戏支持Wii F在线功能,允许4名玩家连线进行时尚装扮比赛,根据上办者所决定的主题来展现各自的时尚装扮功力,优胜者可获赠“美的称号”作为奖励。另外还将于Wii-网服务器上设置大型购物中心,玩家可以在此开设分店、彼此交易商品等。

『怪物猎人』狩猎情报完全解析!!

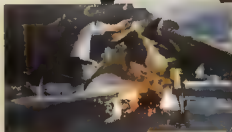
MONSTER HUNTER 3

全新的机种，全新的引擎，全新的怪物猎人世界！时隔前作三年，家用机版的正统续作《怪物猎人3》终于将自己的真面目展现在我们的眼前。不仅游戏画面采用新引擎重新制作，游戏的舞台也经过新平台的锤炼扩展到更广泛的领域，系列首次登场的怪物将会大幅增加，武器装备种类也会有本质上的进化，所有的新要素都令猎人们热血沸腾，这，可以说是系列首次以完全进化的形态推出的真正新作。

《怪物猎人》从系列PS2初代开始，直到今年3月推的《P2G》，并且包括PC（ONLINE）版在内，每作之间都重复着在前作基础上添加新怪物、增加新武器、扩大新地图等。系列强化的过程，使这个系列不断完善的同时，也使得系列的人气与知名度越发如日中天，成为了当今与《生化危机》并肩的CAPCOM双壁作品之一。不过在巨大的光环笼罩下，系列的强化完善之路似乎到了一个瓶颈，厂商也意识到这个系列该到了做出变化的时候了。是的，这款Vn的《怪物猎人3》没有让我们失望，无论从哪方面都突破了以往作品的框架。原本具有的特色要素得到了全新的诠释，以往作品中所受到的种种限制与无法实现的要素也将在本作中得到满足。超越陆地限制的海洋世界更会向我们展现出从未体验过的。立体式狩猎的原张气氛，就像本作副标题“tri”所标示的一样，这正是一款真正的系列“第三作”。怎么，你的狩猎已经燃烧了吗？

另，本届2003东京游戏展提供了本作的试玩，现场吸引了极为火爆的人群排队试玩，受欢迎程度可见一斑。

□文/姬麟



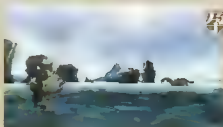
手持照明火把，在阳光无法照到的黑暗洞窟内冒险，是不是很有趣？而且，还会有很多这样以前没有的场景出现。

新平台打造的 完全新作的怪物猎人

本利名称	怪物猎人3tri		
动作	CAPCOM	价格未定	日版
DVD	人数未定	进化平台未定	审查未定

孤岛&巨兽

广阔无垠大海上的绝海孤岛，搭建于陡峭凉爽的水上村落，浓郁深邃的森林，无法抵达的黑暗洞窟，以及天堑般的断崖绝壁，新场景拥有更丰富的地形与广阔的活动领域，此外首次加入了可在海中狩猎的水下场景，将人们的活动范围从陆地延伸到了海洋世界，游曳于海中的凶猛鱼类都将成为狩猎对象，代表海洋霸主的巨大海龙更是会成为人们最大的敌人。



孕育无限生命的海洋冒险

美丽的海岸沙滩，一望无际的海洋面存在着需要游历通过的区域。

在流下可于已游历所之海，海中的鱼类等怪物都会单独，海中的鱼类等怪物都会单独，海中的鱼类等怪物都会单独。



INTERVIEW 开发人员访谈

——首先请描述一下《怪物猎人3》的开发状况。

高田 以目前的开发状况来看，我们想在新作中实现的想法基本都在有条不紊地逐步实现着。开发过程很顺利，制作这款新作我们都很享受快乐。

虽然说是以“回归原点”为开发宗旨，不过可能会对某些人造成误解。我要说的是这个原点不是倒退的意思，而是这款新作是以《怪物猎人》的原始理念完全创新的开发思路来制作，游戏很多方面都会重新进行设计，而不会是做作的延续或改良。

——平台从PS2到Wii的转换带来的是什么样的变化呢？

高田 因为平台变了，游戏系统方面从根本上都要重新进行设计，这是非常巨大的变动。前作《怪物猎人2DOL》是沿用自第一作的系统，可以说是初代延长线上的作品。但是，限于在第一作系统的框架之内，要大幅扩大游戏的内容就变得比较困难，当时开发时开发人员就渐渐地感觉到这一点。这次开发的新作，平台发生了变化，思路也被完全放开了，武器动作的设计，怪物的设定方式等等，所有的东西都可以随心所欲地重新设计，就像制作系列第一作一样的那种心情，我们在反复试验各种想法，再一次制作最新的《怪物猎人》。

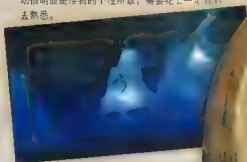
这次开发了“怪物猎人”这个新场景区。

这是本作中玩家们可以探索的区域，算是新

增加水下区域，在战斗中怪物会游泳或潜水，由于水压的作用猎人的动作也会受到影响。

特殊环境下 的怪物生态

新的地域环境中，孕育的怪物种类与生态也与以前大不相同。不仅外貌与以前的怪物有着迥然不同的风格，它们的生态习性与性格特征也超出了我们原有的概念，比如一些以肉食为生的怪物甚至单独对穴龙这样的大型怪物发动突然袭击，以自己灵活的身手将对方打得措手不及，以至于失去战斗能力，这种大群的行动很明显是怪物的个性所致，需要花上一段时间去熟悉。



海龙

被称为海洋支配者的大型海陆两栖怪物，身披青碧覆盖的厚重甲壳，巨大体型中蕴藏着强大的力量完全可以说是压倒性的。正如其名，海龙的生息地或是在广阔的海洋之中，但游上岸边后仍然具有非常强的陆战能力，海龙的领地意识很强，平时在水中以鱼类为食，一旦发现有害敌侵入就会毫不客气地加一击，有时也会浮上水面捕食岸边的动物。





成群的小型怪物在沙地上徘徊



肉食龙的高领(2)

长着白色头冠的中型怪物，像以前作品中霸王龙的位置，四肢前部长有锋利的钩爪，会对猎人形成十分大的威胁。

INTERVIEW 新场景和新怪物

作代表性的概念场所吧。

——这个孤岛周围都是被海水包围的吧？

藤冈 是的，也可以进入海中冒险，不仅可以前后左右移动，还能上下垂直行动呢。这不仅是对玩家们，对我们开发人员来说也是很大的挑战。

——在水下有屏住呼吸之类的要素吗？

藤冈 有的。

还本 但是我不想做成对玩家有太多限制的东西，所以我们考虑到了在水中也需要呼吸的事情。

藤冈 在水中时，会随着时间推移逐渐减少氧气槽，就像是在陆地上奔跑会减少耐力槽一样，虽然最开始觉得不太合适，不过还是决定要做成想在水中愉快游泳的感觉，这是种很新奇的新要素。

——水中的操作和陆地上有很大不同吧？

藤冈 那倒不至于，只是考虑到猎人与怪物都会

垂直移动的关系，需要对这种动作做出必要的对应，只是，地上和水中感觉并没有操作相差很大的必要。

——在水中狩猎最重要的距离感吧，只要习惯了的话，会很快地进行狩猎。

——从图片和影像中可以看到水中有很多鱼啊

——对，水中的这些各种类的鱼也是可以狩猎的，打倒之后也可以萃取它们的素材，也算是猎人的工作之一吧。

——孤岛的洞窟中猎人手持的是火把，这是在黑暗场所探索时使用的东西吧？

藤冈 火把是一种可以使用的道具，在洞窟内需要照明时使用。在前几作中当然也存在洞窟，但玩家们看到洞内还是比较明亮的，不过这次就不同了，是完全的漆黑一片伸手不见五指，这时就必须要用火把照明才能看清环境，可以想像这和漆黑环境中狩猎会是什么心情。

——登场的怪物也焕然一新吧？

藤冈 是的，怪物是新作很重要的一个要素，有很多全新登场的怪物，还会有以前作品中登场过的一部分怪物，且都会有更为新鲜的感觉。

——这次公开了四种新怪物，从中来看海龙应该是本作的主角怪物吧？

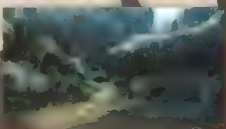
是啊，海龙是设定中本作代表性的怪物了。

藤冈 海龙，是作为“海洋的主任”为定位存在的，和以前作品中的雄火或代数的天空之王相比，它的外观更鲜感，至于它的性格，相当具有男人味。

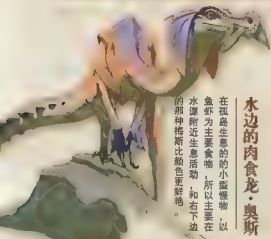
——巨快而强大，就是它的定位吧。

——海龙主要在水中活动吧？

藤冈 这个当然，不过随着狩猎的进行，海龙也会游到陆地上活动，不能只在水中狩猎，如果对水中狩猎感到棘手的话，可以游上岸再打，这就很

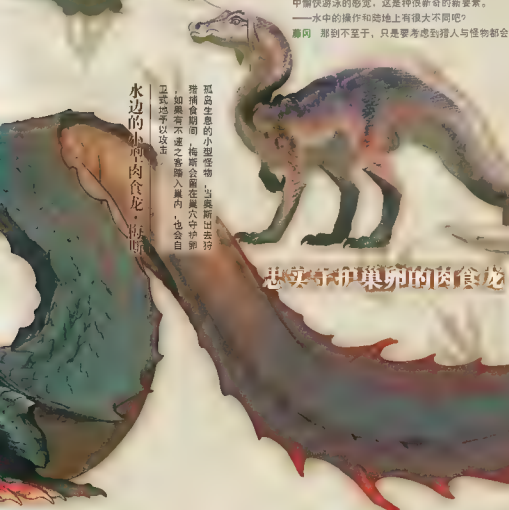


方便。海龙是游戏中的「肉食龙」，群集行动时会发出叫声，图片中貌似是它们的巢穴，可以看到忙碌的身影。



水边的肉食龙·奥斯

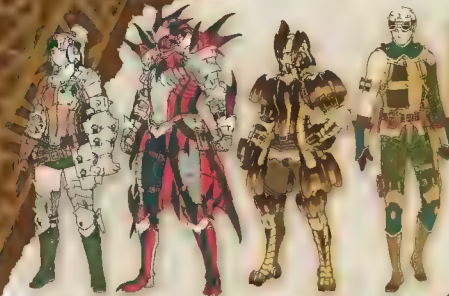
在孤岛上生活的小型怪物，以鱼类为主要食物，所以主要在水边附近进行活动，和右边下的那把怪物比颜色更鲜艳。



水边的怪物·肉食龙·梅斯

孤岛上生活的小型怪物，当奥斯特出狩猎捕食期间，梅斯会留在巢穴守护，如果有不速之客闯入巢内，也会自卫式地予以攻击。

忠实地守护巢卵的肉食龙



新装备

作为新平台的完全新作，游戏核心系统的武器装备方面的变化是最引人注目的，可以看到目前官方公布出的这些装备设定图，风格是非常明显的怪物猎人式风格，并且外形与之前的作品有一些变化。比如左图第一排第二个，应该是男性雄火义装，而后面一个是什呢？女性金火义？原来不是这样子的，是有某些像兽臂，下面一排旁边的女性雌火龙感应该不会错，下边那个应该是男性镰蟹，可以从这些设定图上看出猎人身上的装备比以前要华丽了，期待真正造出来的装备能有更出色的表现。还有，前作中的装饰品珠子不知还会扮演什么角色。



INTERVIEW

新型的怪物生态

看玩家自己的了。

——也有蓝速龙那样的小型怪物啊

藤冈 这次扮演蓝速龙那种角色的是奥斯和梅斯这种稍微混居的怪物，还有他们的卵，奥斯平时在巢周围进行狩猎捕食，梅斯则守在巢内保护自己的卵，是和群居生活的怪物。

——怪物们的生态也更加丰富了吧？

藤冈 作为新作的概念之一，我们要表现出具有真实生态的怪物生态，怪物的群居生活，它们的捕食生态活动等，都会比较完整，甚至可以让玩家感觉到猎人们进入他们当中是一种入侵，所要表现的就是这种感觉。

场景内存在的怪物们之间处于怎样一种关系、它们之间是什么样的共存关系，所要描绘的就是这样的要素。同时还要反映很强的游戏性，以前作品中也存在空间区域内怪物互相攻击或群体袭击猎物等情景，但这次不同，场景中的全部区域都会有怪物之间的相互互动，猎人们遭遇的场面也会影响狩猎的走向。

——能说得再详细一些吗？

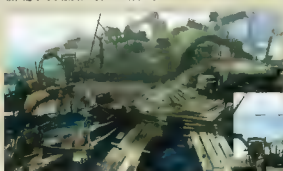
藤冈 打个比方吧，以前作品中怪物是以个体方式



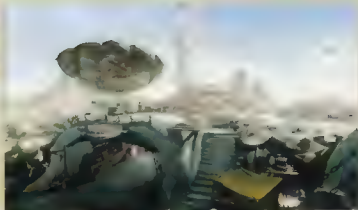
狩猎怪物的全新表现，猎人们手中的武器动作也带来了新的变化，图中这个拿着大剑的猎人是大剑的招式动作吗？

街道&村庄

新狩猎生活的处分为街道与村庄，和前几天一样，村庄有村长，街道有酒场来提供各式任务，仍然采用经典的任务制，通过自己的实绩来提升猎人等级，逐渐可以接受更高级的任务，线上可同时多人共同执行任务。



↑靠近海边的森林中搭建的村庄，有着丰富的日常生活所需用品，其中有很多可以打交道的NPC，从他们那里可以接到各种样式的任务委托。买卖道具的商店等也会出现在村庄中。



重新设计的装备，承袭系列游戏玩法

好了。而线上网络模式，就是以玩家与玩家之间的互动交流为主了。

——线上和线下模式之间的平衡，也是和前作相同

的形态吗？
藤冈 是的，玩家可以一个人很完整地进入游戏，但是如果有网络条件的话，一定要体验线上多人模式的乐趣哦。

——最后请期待本次新作的玩家们说两句吧

藤冈 终于以这种形态放出了令人兴奋的预告，我感到很高兴。反之，我也感到了逐渐而来的压力，对于这款自豪的作品，我们一定会加倍努力将其做到最好！

过本《怪物猎人3》将是一款把《怪物猎人》系列指向新方向的作品，玩家们一定会非常满意，敬请期待新作发售的那一天！

※附录：这次TGS展会CAPCOM非常厚道地提供了《怪物猎人3》的现场试玩，而且是非常完整的四人联机试玩任务。在现场摆放着一个四方形的试玩

台，四名玩家可以分别选择擅长的猎人类型一起执行一个在孤岛地图进行的打怪任务

该任务中出现了最新的水下场景，

在水中可以游泳，可以防御，也可以使

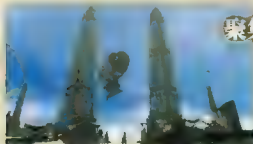
用道具恢复体力，水上可以像陆地上能做

多件事情，从水里区域通过岸上

九到岸边

聚集众多猎人梦想的起点

↑广阔沙漠中有一个清澈的湖，在旁边的就是建造于此的巨大都市，街道中心有着聚集很多居民的中央广场，初来此地者在那里可以得到很多有用的情报。



→带上自己的武器，穿好扎实的盔甲，前往充满未知的狩猎之旅，惊险刺激的怪物猎人之旅即将再次拉开帷幕

来吧，新的冒险与挑战！ 让我们再次享受那狩猎之魂！

独立行动，它们之间并没有什么相互的合作，都是各自各的打猎的，但这回怪物们都会按照各自意识来行动，比如某个怪物的怪物做出一个动作，受其影响其他周围的怪物也会做出相应的迎合动作。

还本 当进入一个区域时，里面有大头怪物，而在前面还有很多小型怪物，在这种情形下猎人将要怎样展开行动，将是很有趣的事情。

藤冈 系列作向来都是以狩猎大型怪物为主，同时周围偶尔会有小型怪物做出干扰行动，本作会将这种形式进化成为更为完整标准的形态，即怪物之间的生态活动会很大程度地影响猎人的狩猎活动，玩家不能忽视场景中任何一个怪物，他们之间都会存在某种默契的，比如要提防那些杂鱼会无意间回到你背后发动攻击等。

素材的入手和武器防具的制作，和以前作品采用相同的设定吗？

藤冈 这个基本上没有变化，当然会比以前更方便，还会追加一些新要素，不过基本上没有大变动，仍然是利用从怪物身上取得素材制作装备，并会根据怪物种类产生相应特征。

我看到了装备品的大量设定，武器与防具的详

细细节会怎样呢？

藤冈 都会重新制作，包括武器与防具的强化路线等东西在内，全部都是重新架构的。

——我可以期待产生新狩猎感觉的新武器登场吗？

藤冈 关于武器种类方面，目前还不能透露详细情况的哦，还是请期待令人兴奋的前要吧！如果您能理解的话。（笑）

看到这次的装备设定，大期待是完全可以理解的，敬请期待我们之后陆续放出的新情报吧。

——村庄和街道的使用方法和前作是一样的？

藤冈 和以前是相同的，村庄是线下游戏模式，可以一个人单独游戏，街道是线上游戏模式，设有供多人网络联机用的设施。

——外型都是什么样的呢？

藤冈 “被沙土包围的街道”和“被海风吹拂的村庄”，基本就是这种概念。

——在村庄中也会和商人进行交易？

藤冈 是的，在线下模式中，村民们会对游戏进行产生很重要的作用，烦恼或不知所问的话问他们就



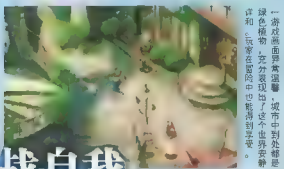
SCOOP



LEVEL 5 华美佳作始动

在9月26日开办的LEVEL5新作发表会“LEVEL5 VISION 2008”上，LEVEL5正式公布了本作。游戏中的动画部分由Studio Ghibli制作。熟悉动画、喜欢宫崎骏的玩家一定不会对Studio Ghibli陌生。1985年Studio Ghibli创立，开始制作《天空之城》。此后宫崎骏一直在Studio Ghibli工作，到现在为止，共陆续制作了《龙猫》、《魔女宅急便》、《红猪》、《点点滴滴的回忆》等大量优秀作品。两强联手，游戏素质自然无须质疑，本作一定会让玩家满意。

□文/曹飞

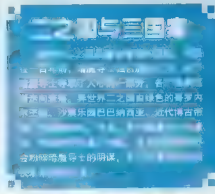
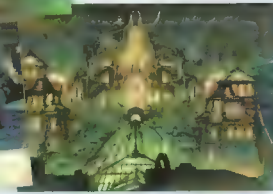


平台	PS2	语言	日、英
角色数量	LEVEL5	价格	未定
卡带	1人	记忆容量	未定
		审查	未定

LEVEL5挑战自我 着重表现人性的创新之作

《二之国》的主人公是一名十三岁的少年，因为自己的缘故导致母亲丧生，一直在悲伤中生活。一天，在主人公面前突然出现了一只奇妙的妖精，并带着一本书给主人公，引导主人公进入“二之国”。这个世界与现实世界平行

存在，可以说是“另一个现实”。少年带着疑惑在异世界寻找可以治愈人类受伤心灵的声音。本作是少年孤身救母的幻想作品，曾经制作过无数名作的Studio Ghibli是本作的亮点，本作也是它正式进军游戏业的第一款作品。



Check!! 两个世界天壤之别但却有共通之处。 职务大差地别的登场角色。



现实世界：克瑞克

主人公



异界恶魔



本作的故事在现实世界和异世界之间两个舞台展开。两个世界虽然完全不同，但却有不少共通之处。虽然两个世界独立存在，但登场的角色却

完全相同，只是在两个世界的身份地位完全不同。随着主人公的冒险，与各位角色在两个世界交叉，逐渐解开两个世界的谜题。

沙漠牛仔王



现实世界：莱拉

现实世界中，主人公是富商饲养的猫咪。在“二之国”他却是哥罗内尔王国国王。虽然在异世界“二之国”为国王，但他却没有任何干涉，永远是在呼呼大睡。

13岁少年，比较开朗。某日因母亲突然死亡而陷入绝望，但奇怪的妖精出现在他面前，并引导他进入异世界。

CHECK UP!! 十周年纪念作
三新作连发挑战

田野 为了不让软件的价格过高,在制作游戏初期就尽量降低成本。可是,如果软件销售一空,我们也不能追加生产。**加藤** 是啊。书本也确实不能立即上市,也需要印刷时间。不过能销售一空对玩家对厂商来说都是好事啊。我们会继续关注LEVE5,继续关注本作。



《闪电十一人》发售刚一个月左右，在玩家中得到无数好评，许多原本不喜欢足球的玩家也纷纷拿起手中的DS主机，通过本作开始对足球逐渐产生兴趣。而让玩家惊喜的是，LEVEL5迅速公布了《闪电十一人》续作，并确定发售时间为2009年。看来厂商在推出《闪电十一人》时，便对自己的作品充满了信心，否则绝不可能在如此之短的时间内即推出新作。 □文/霄飞

Nintendo DS	本标题名	平台	A2+追加的透明感	新追加的必杀技
NDS	角色设定	LEVEL5	战斗系统	战术
	卡牌	2X40	战斗系统	卡牌系统

闪电十一人新作闪电推出 对抗来自宇宙的侵略者

在全国冠军足球赛中取胜后，雷门中学的小球员们满载荣誉回到学校。但迎接他们的并非鲜花和掌声，出现在大家面前的竟然是如同废墟般的校舍，此时在他们面前突然出现了神秘的军团。这些人自称“星之使徒”，并向圆堂和他的伙伴们发起了新的挑战。本作不但增加了新主人公和新系统，游戏的画面也得到了两次进化。



神秘敌人，全新系统，新的挑战，让玩家热血沸腾。



神秘的敌人出现在大家面前，虽然明知敌人破坏力惊人，但主人公圆堂却毫不示弱，发誓要战胜敌人。

大幅进化的梦幻之作

前作种类丰富的必杀技，多达1000人以上的主人公，在本作中再次进化。不但增加了大量的必杀技和主人公，故事舞台更为丰富，故事更为精彩。对应精彩的故事，本作还追加了个性主人公。可以说本作是一部整体得到大幅进化的梦幻之作。



一同阵招募进化，本作可以从小全国的足球少年中寻找同伴。

来自宇宙的侵略者

新主人公登场倍添热血

来自宇宙的侵略者



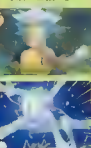
破坏雷门中学校舍的谜之集团。曾经发表宣言“只有把你们打倒，才能让足球存在于这个世界”。



另一位传说中的斗士

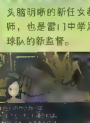
冰雪斗斗

使用超强的必杀射门技，隶属于北海道地区最为活跃的球队“白狼”。



新任女教师

头脑明晰的新任女教师，也是雷门中学足球队的新监督。



身穿和服的神秘男子，现阶段还不知道他的详细情报。

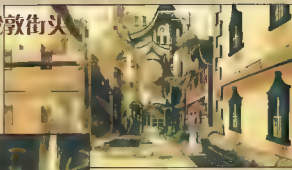
レイトン教授と

最後の

時間旅行

漫步在伦敦街头

玩家们又一次在游戏中来到了伦敦的街头。尽管大家已经熟悉了这里，但是现在的街上出现了新的谜题。



雷顿和少年路克遭遇新的危机？



本游戏名	雷顿教授与最后的时刻	开发公司	LEVEL-5
游戏平台	PS2, PC, 3DS	发售日期	2008.12.12
年龄	12+	游戏类型	冒险解谜

最后的巨大谜题在此拉开序幕!!



「教授的声音是大阪音。他的黄出将富强的性格和缜密的心里表现得很好。」

《雷顿教授》系列到这一代已经是第二部作品了。经过前两代的考验，玩家们对于这个解谜游戏产生的兴趣已经不用多说了，所以这一部也是必玩之作。 □文 蔡子



雷顿教授与助手再次开始了新的冒险旅程

·这个表盘的背面，隐藏着什么不为人知的秘密呢？

这是最后的故事吗？

「你们已经期待很久了吧？在世界上追寻各种谜题，这是你们一直以来的梦想。这次你们会遇到什么样的谜题呢？本作的故事依旧由《头头体谈》的……」

「没错，这次你们会遇到一个前所未有的谜题。这个谜题的答案，将决定你们是否能够回到你们的世界。」



的另外一个世界。

「你们已经期待很久了吧？在世界上追寻各种谜题，这是你们一直以来的梦想。这次你们会遇到什么样的谜题呢？本作的故事依旧由《头头体谈》的……」

成长的青年路克在游戏中登场！



新登场的角色们包括首相夫妇？

游戏中登场的新角色包括英国首相比尔·霍克和他的夫人卡雷丽娜。还有从事时间机器研究的斯坦博士。故事围绕着「时间」这个题材展开。



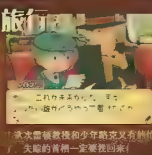
首相的长相很古怪，但是看起来是个比较好相处的人
首相大人初登场

·首相在操作时间机器的时候出现了突发事故，结果导致了可怕的后果。他也下落不明。



这次的故事是穿越时间的旅行

在游戏中，斯坦博士完成了时间机器的建造，并且准备举办一个盛大的庆典。将机器向公众进行展示。雷顿和路克也收到了庆祝会的邀请。当人们纷纷来到仪式现场体验时间机器的时，首相阁下作为体验者亲自按下了机器的启动按钮。但是，时间机器的启动，却导致了可怕的后果。首相阁下失踪了。而雷顿和路克，又该如何应对呢？玩家将以此为契机，展开一段新的冒险旅程。这是雷顿和路克的又一次奇妙的冒险经历。



SEGA

在改变中追求创新

SEGA今年参展TGS的游戏中,《龙如3》是最受关注的。今年年初的《龙如见参》只是一部外传性质的作品,而真正的3代的世界依旧回归现代社会,给系列粉丝们带来了不少感动。除此之外,由原Clover Studio的神谷英树、稻叶敦志等实力制作人组成的新公司Platinum Games与SEGA合作制作的游戏《无限航路》和《猎天使魔女》给玩家们带来的印象也相当深刻。这些杰出的游戏制作人在离开CAPCOM之后,又为自己和玩家们开创了一片新的天地。对他们寄予厚望的玩家人数众多,相信他们不会辜负大家的期待。与此同时,SEGA也注重休闲娱乐游戏的开发,以初音未来为主角的音乐游戏迎合了网络玩家的爱好,而棒球和点触为主题的e+系列则体现出家庭互动游戏的魅力。今年的SEGA给人以创新的感觉,尽管一些老作仍然不见踪影,但是SEGA给大家带来的已经很多了。 □文/影子

极道恩怨永无终结之日
入中之龙三度涉足江湖

《龙如3》是描写现代日本黑道恩怨情仇的《龙如》系列的最新作。继1代的东京与2代的大阪之后,3代将舞台延伸至南国的冲绳。玩家将再度扮演横滨一马,为了调查事件真相而往来于东京与冲绳之间,通过PS3大幅提升的硬件效能,游戏将能更好地刻画出灯红酒绿的东京神室町与充满南国情调的冲绳琉球街。

本作承袭了系列的传统,邀请众多演艺界知名人士参与配音演出,演员阵容包括藤原龙也(大难杀,Death Note电影版)、中村狮童(壹元甲,赤雄),泉谷茂(电车男),渡哲也(大都会,面部管家)藤田进(西部警察 特别篇)以及著名搞笑艺人宫迫博之 and 富川大辅。

Cheers, Platinum Games joins Nude!
双方携手开拓《无限航路》战舰游戏

《无限航路》由稻叶敦志(代表作:《逆转裁判》、《铁骑》)与Nude Makino的河野一二三(代表作:《铁骑》、《铁骑》)共同制作,是一款以太空航海冒险浪漫为题材的科幻角色扮演游戏。游戏中玩家将扮演边境空港出身的少年主角,将亲手设计打造各式宇宙舰艇来组成舰队,航向未知的广大银河,踏上波澜壮阔的太空冒险旅程。游戏在NDS主机上推出,在2D画面方面制作得比较出色,人设也属于典型的2D风格,是一部比较典型的日式风格的角色扮演游戏。

《猎天使魔女》用诱惑挑战视觉极限
充满邪派风格动作冒险体现最高机能

本作是由《恶魔猎人》系列之父神谷英树制作的全新世代动作游戏。由CAPCOM旗下的Clover工作室解散,并由其核心成员组建了新的开发公司之后,神谷英树就已经开始本作的筹备工作。游戏的主人公是一名叫做Bayonetta的魔女,而敌人则是天使使。这部游戏的基本概念设计就显得十分另类,整个游戏的操作感与《恶魔猎人》系列很接近,整部游戏最大的特征就是充满诱惑气息的御姐女主角,使用自己的身体作为武器,而她的头发则是整个游戏中最吸引玩家眼睛的部分。这是为什么呢……大家自己看吧。



游戏的女主角造型充满性感魅力,而且游戏的动作部分也设计得十分华丽(笑)。

风来西林经典再度重制
《沙漠魔城》惊现DS

《不可思议的迷宫》系列在掌机平台上推出的第二部作品《风来的西林2 沙漠魔城》曾经在GBC上掀起一阵热潮,早先大家已经知道,这部作品将要移植到DS主机。本次的游戏发行工作交给了SEGA,在TGS上自然也有了不少宣传动作。



本作以《风来的西林》系列呼声最高的GB版第二代的画面作为基础,不但游戏画面大为提升,而且支持两项功能,与Wii版的《风来的西林3 机关恶梦的魔城》联动。此外还有诸多新的要素加入,可以说是一部全面重新制作的,游戏。本作将于11月13日发售,价格为5040日元。



一游戏加入了过场画面,各位角色形象都展现出来。

《光明力量 羽翼》丰满,蓄势待发
系列最新作强势登录DS,热情满载

由SEGA制作,预定明年春季推出的NDS角色扮演游戏《光明力量 羽翼(Shining Force Feather)》,现放出新游戏画面与新增角色信息,供玩家们参考。

《光明力量 羽翼》是老牌RPG《光明力量》系列最新作,由《光明力量EXA》的pako与《约婚的夏娜》系列的いのり担任角色设定。

游戏以“兽元”与“光明军团”大战后3000年的世界为背景,玩家将扮演少年英雄凯尔盖恩,在遭遇某处遇见神秘少女阿莉尔之后,展开了左右世界未来的冒险旅程。

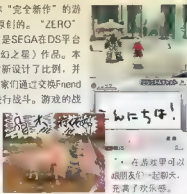
游戏通过战斗与事件让玩家逐步体验故事情节的发展,战斗部分采用单位回合制,进入战斗时则切换为横向卷轴即时动作战斗,可与我方单位展开多样化的联手攻击。



虽然游戏的战斗画面比较简单,但是充满张力的人物形象与过场动画使游戏的吸引力依旧很大。

《梦幻之星ZERO》新作造访DS平台 不一样的星球带来不一样的游戏感觉

《梦幻之星ZERO》是号称“完全新作”的游戏，世界、角色与故事都是原创的。“ZERO”的意义是“回归原点”，表明这是SEGA在DS平台上开发的全部新意义的《梦幻之星》作品。本作针对DS机能，将人物建模重新设计了比例，并且加入了对话和聊天功能。玩家们通过交换Friend Code，可以4人一边聊天一边进行战斗。游戏的战斗系统引入了紧急回避和蓄力攻击的系统，在游戏中更有动作感。游戏的装备增加了盾和剑组合的新兵器“Guns ash”，使战斗系统更加丰富。



在游戏中可以和朋友们一起聊天，充满了欢乐感。

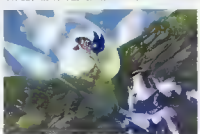
《梦幻之星携带版》热度依旧不减 第三批崭新下载任务火爆新鲜出炉

SEGA在PSP上推出的《梦幻之星》系列首部主机网游作品《梦幻之星携带版》，目前销量已经超过70万，Windows/PS2版的PSU，也在今年8月迎来了运营2周年的纪念日。从9月开始，本作的Windows版提供免费的客户端下载，并且将在今后追加大量内容。SEGA于10月11、12日的一般展出日，在主场展位优先放出《梦幻之星携带版》的第五个下载任务“突击！奇怪生物报告”，供所有持PSP到现场参观的玩家下载游玩。现场并将提供多和东京电玩展规定赠品，赠送给现场试玩或参与活动的玩家。



索尼克穿越时空，来到中世纪战场！音速小子挑战亚瑟王激战黑暗骑士！

SEGA将于明年春季推出Wii版《索尼克与黑暗骑士》，玩家将随着索尼克体验传奇亚瑟王世界的冒险经历。《索尼克与黑暗骑士》是SEGA代表作《索尼克》系列的外传作品，游戏的主角是被召唤到亚瑟王与圆桌武士世界的索尼克，为了阻止因欲望而变异的亚瑟王而成为实习骑士。游戏将融合系列作传统的高速动作要素与首见的剑击动作要素，成为独特的“超高速剑击动作游戏”。游戏中玩家将通过Wii遥控器进行高速剑击，快速的刀击攻击，并且还将利用剑入墙壁然后滑降等将刀剑融入动作中的崭新的玩法。这些要素使《索尼克》系列充满了新鲜感。



《索尼克》系列在近年来推出的游戏不少，但是真正能够成为名作的并不多。尤其是SEGA将这个系列在各大主机上做得越来越远的时候，很多作品不能超越以前的水平，致使玩家们意见多多。不过最近SEGA似乎又对这个系列重新审视，在游戏制作方面也采用了更多的人力物力，像



前不久发售的DS版的索尼克RPG就很不错。而这部Wii版的音速小子的故事也是反过去的常态，改成了穿越题材，索尼克也会使用各种武器，估计会让不少玩家眼前一亮。究竟这部《索尼克与黑暗骑士》会给大家带来什么样的感觉呢？

体感游戏Let's Catch登陆Wiiware!! 用自己的手抓住投来的球，欢乐无限

株式会社PROPE代表取締役社长中裕司曾担任《索尼克》和《梦幻之星》系列副标题，现在他带领的游戏制作者在Wii上开发了两款游戏，《Let's Tap》和《Let's Catch》。其中后者是Wiiware下载游戏，将于今年冬天发售，价格为1000日元。



本作以促进交流为目的，游戏的进程十分简单，只是将一个接球的的游戏。它的设计概念是“让人们像家庭游戏一样玩接球”。游戏还有剧情模式，据说会通过接球来拯救地球的壮大物语。虽然游戏设计很简单，但是能够增进游戏玩家之间的交流，这也是Wii游戏最基本的初衷。

这样的Wiiware游戏制作成本很低，但是趣味性可以吸引不少玩家。

虚拟电子歌姬现身PSP 葱娘初音掌上热情献声

《初音未来-Project DIVA》(暂定名，是以Crypton Future Media公司结合了YAMAHA最新编曲的真人合成发声技术VOCALOID2推出的音乐制作软件的虚拟歌手“初音未来”为主角的游戏。初音未来在音乐游戏领域爱好者中拥有的人气很高，近年以来她为形象的各种周边产品也不断推出，而游戏却是第一次。游戏包括“节奏模式”和“自制模式”，其中节奏模式和其他音乐游戏接近，玩家需要迎合初音的歌声按下按键。在满足一定条件之后，初音的表情和动作会变得更为丰富。在完成一首歌曲之后，就可以欣赏初音的舞蹈，还可以入手新的道具。有自制模式中，玩家可以使用的道具零件装饰初音，并且可以设计她的房屋。



《卡片召唤师》系列迎来诞生10周年纪念献礼作品DS登场吸引玩家注目

为庆祝《卡片召唤师》10周年而献礼的作品《卡片召唤师DS》将在10月18日发售。本作是以1999年发售的PS版初代《卡片召唤师》的加强版为基础，加入了众多活用DS机能的新要素。拥有“战略卡片”鼻祖之称的本系列在登陆DS之际，大部分的卡片都经过了重新绘制和属性调整，而玩家角色的造型也焕然一新。在TGS的展会上，负责游戏开发的有限公司大空SOFT的代表取締役社长铃木英夫和负责游戏制作的加藤真之与中井觉三人做了现场演说。他们向玩家介绍，本作是集合了系列10年来所有的制作经验全心投入的一部作品，针对DS的机能做了改进，使玩家们的游戏体验环境变得异常轻松。由于没有读碟时间的困扰，这个游戏的速度比前提升了不少。而且本作还支持用图标聊天，游戏性得到了很大拓展。



《卡片召唤师》系列诞生10年来，不但开创了卡片战略游戏这个类型，而且也形成了相当全面的世界观和故事。这个游戏的玩家群一直比较固定，但是现在的新玩家对于当初PS的初代作品的了解，未必像以前那么多。所以这一作的推出是很有必要的。

SQUARE ENIX

——用诸多RPG游戏来掌控业界的走向!!

每年TGS,“史克威尔·艾尼克斯”的展台都是最引人瞩目的,今年当然也不例外。经过又一个轮回,我们终于又迎来了《最终幻想》、《勇者斗恶龙》双壁同年发售,上一次还是FF9和DO7的碰撞。但现在两者都归于同一旗下,发售日自然会靠拢。除了两大RPG巨头外,SE还有《星海传说》、《北欧战神传》、《最后的遗迹》、《王国之心》系列这样的高品质作品值得玩家们期待。

□文/七哩

tir-Ace的最强王牌 《星海传说4 最后的希望》

XBOX360独占的《星海传说4》让很多玩家不少,3A级大作RPG的规格,一半公开了《无冬卷轴》、《最终幻想13》、《最后的遗迹》、《星海传说4》4款RPG大作。但有可能创造销量记录的只有《最终幻想13》

和《星海传说4》,独占的《星海传说4》

自然成为XBOX360的骄傲。3A级大作公布了发售日期,就在2009年2月19日。虽然距离发售并不是很遥远了,但09年也同样预定在09年的3月发售。不知道两者会不会有点撞车的危险。目前我们已知男主角公名为艾基,马贝利克,女主角名为莱米,是一对青梅竹马的好友。二人所属于同一组织,并且是同一艘飞船上的成员。另外除了男女主人公外,游戏中还育有多名同伴登场。本作将承接《星海传说3》的战斗系统,并增加了全新的要素,因此玩家在实战游戏中将会感到有重大区别。战斗中同时参加战斗双方角色将是4人。比《星海传说》多一人。玩家可以驾驶自己的宇宙飞船在宇宙中航行。这是一直以来制作人想在《星海》系列中实现的要素之一。玩家可以自由的决定将落在哪个星球并进行冒险。而不会之前系列作品中那样具有强制性。游戏中甚至还有宇宙船之间所进行的宇宙大战发生。



最终幻想20周年纪念完结篇 《纷争 最终幻想》

定于2008年12月18日发售的《纷争 最终幻想》作为最终幻想20周年纪念活动划上句号。12月18日正是最终幻想系列的生日。本作将系列的名角色齐聚一堂,使用华丽多形的招式进行1对1的对战。Classic一词来源于拉丁语,除了纷争的意思外,还有“弄说”的含义,也就是说本作将是与所有系列作品都不相同的特殊作品。毫无疑问,本作画面效果十分的绚丽,可以说是将PSP的游戏画面再次提升到一个全新的高度。游戏本身更是一视觉盛宴,丰富多变的光源效果,整体游戏画面比之前SE推出的《最终幻想7》、《核心危机》冲击还要巨大,可以说《纷争 最终幻想》必然将是一款时代的作品。

《最终幻想7》、《核心危机》冲击还要巨大,可以说《纷争 最终幻想》必然将是一款时代的作品。



↑人物的形象全部为0版,经过重新绘制。



一切古代主角和历代经典角色的集合之旅!

《纷争 最终幻想》同捆型的限定版 PSP-3000型新主机闪亮登场!



↑限定版主机的背面则分别印有调和之神与混沌之神的形象。

《纷争 最终幻想》限定版主机有白色和银色两个版本。在正面的右下印有“最终幻想20周年”纪念的LOGO,背面则是游戏所用LOGO中的调和之神科斯莫斯和混沌之神卡奥斯的形象。这款限定版PSP-3000主机将以同捆的形式与正式版游戏一同于2008年12月18日发售,售价为25890日元。

蕾娜斯的祝福——《北欧战神传 负罪者》

本作于11月1日在NDS上发售。本作依然延续着系列前两作的剧情,以北欧神话中的战女神传奇为题材所改编的《北欧战神传》系列续作。PS2之后的第3款系列作,也是首款NDS作品,同样由tri-Ace担任开发。游戏故事剧情是由人美观点出发的“人与神的故事”,并将以“向神复仇”为主线,副标题中的“罪”则是与故事剧情与游戏系统都有深刻的影响。游戏同样请到吉成毅与吉成规分别担任人物设定,并负责系列作首套“战略性”与“爽快”的战斗系统。游戏中角色可以通过使用道具“技能书”习得技能。基本的技能书可以在商店中购买,而强力的技能书则需要战胜BOSS或者完成任务在异界女王的宝箱中获得。获得技能书后相应的角色使用即可学会技能。由于技能书是消耗道具,因此要想使多位角色学会技能就需要相应数量的技能书,而数量稀少的强力技能书的分配将会使玩家十分苦恼。虽然游戏中会有形形色色的技能登场,但是他们按照属性大致分为地图技能和战斗技能两大类。



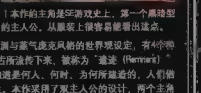
一个让人为之震撼的旅程

奇幻冒险之旅,寻找失落的文明—— 《最后的遗迹》

定于11月20日在XBOX360上率先发售的《最后的遗迹》,是SE社获得Epic Games公司虚幻引擎授权后所制作的首款作品。本作的PS3版在XBOX360版之后才发售。

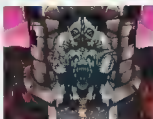
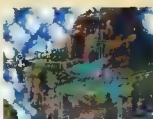


本作的主角是SE历史上,第一个黑眼型的主人公。从服装上很容易能看出这点。游戏采用融合中古欧洲与蒸汽朋克风格的世界观设定,有4个种族活跃于此世界中,同时并有远古种族流传下来,被称为“遗迹(Bernia)”的物种遍布在世界各地。没有人知道是何人、何时、为何所建造的。人们推测出并合理利用遗迹的强大力量而生。本作采用了主人公的设计,两个主角的角色设定是分别面向特定受众地域而有所不同的。热情的、理想主义的18岁剑士RUSH SYKES是面向日本玩家,阴暗残暴的The Conqueror是面向欧美玩家。



13年后，一起再踏上时空之旅—— 《超时空之钥DS》

本次的《超时空之钥》是SE公司1995年的同名游戏移植版，定于11月20日发售。由当时的SQUARE和ENIX 联合开发完成，坂口博信、堀井雄二、鸟山明，三位巨匠的结合造就这部不朽之作。本作更大的乐趣在于原作的基础上追加对应双屏以及触控系统等要素，还将支持1-4人的联机游戏模式。NDS版在画面上基本与原作相当，不过操作方面为了对应触控功能做了改动。你可以选择传统的十字方向键加按键操作，也可以利用触控笔点击触摸屏来操控上屏的人物。触摸屏上会根据游戏流程的需要出现各种“按钮”，这就使得原本简单的导航操作变得复杂。但大部分时间，触摸屏会用来显示当前所在区域的简略地图，DS版拥有自动地图绘制这一特色，当玩家在行进区域探索时，它会随着玩家的足迹，将迷宫绘制出来。目前已经确定了三大追加新要素，包括两个新追加迷宫、怪物养成。已知的隐藏迷宫，次元的金曲层。这部分剧情将会由SFC版游戏新作作者藤原工进行担当，这个迷宫，是一个只要进入便会产生随机变化的神秘迷宫。在这里将会有非常残酷的试炼等待着各位玩家。



《最终幻想VII降临之子完全版》公式小说“On The Way to a Smile”书籍化



↑FF7AC的成功同样成就了蒂法，她已成为FF系列中最有人气的角色。

此小说早已在官方的公式网站上连载，由电影脚本作家野岛一成先生撰写，为官方版小说。这本书从剧情上连接了从FF7到FF7AC中空白的两年，展示了FFVII系列庞大的世界观。本次官方又将其书籍化，是为了更好的推广、普及和收藏，当然首要目的还是出于经济利益。

《企鹅家族欢乐嘉年华》

定于今年11月6日发售的本作，和史努比DS一样都是NDS游戏。它们同样是SE新游戏品牌“纯真梦想（Pure Dreams）”系列的首发作品之一。游戏描述了《企鹅家族》的成员在南极建造自己的欢乐嘉年华，游戏中同样收录了大量的MINI游戏，适合和家人一起享受游戏的快乐。



《王国之心 358/2 Days》



已经定于2009年2月发售的本作为NDS独占游戏，目前已知了两个游戏模式，单人模式 挑战洛克萨斯完成被赋予的任务，启用 王国之心II 中的罗克萨斯为主角。联机模式 挑战“机关中的四名成员共同完成协力任务。这是本游戏的主要吸引力，支持玩家四人同时游戏，并可以使用XIII机关的成员。另外游戏是3D的作品，是NDS上备受瞩目的大作。358应该是暗指罗克萨斯在世的天数和索拉沉睡的天数。22的意义不明。故事开始于黄昏之镇。



《吉德和陆行鸟的不思议迷宫》

《吉德和陆行鸟的不思议迷宫 忘却时间的迷宮》是2007年12月发售的Wii迷宫RPG游戏。陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宮，是NDS移植版，描写索德与财宝猎人陆行鸟在失去记忆的神秘城堡中寻找回人们的记忆而进入迷宮冒险的故事。NDS移植版将追加全新故事等新要素，本作预定于2008年10月30日发售。本次移植的关键在于追加大量的最新要素，从游戏名称的“*”符号便显示出作品与Wii将存在区别。原作中利用描绘有召唤兽的卡片进行战斗的要素，在本次NDS版本里也得到了保留。利用卡片中所描绘的魔法阵左右战局这个基本系统将得到更为深奥的强化。玩家互相开始抽3枚卡开始对战。对战时，基本在双方决定使用卡片、进行战斗、战斗结束等流程中进行。只要让对方玩家体力值为零即可获胜。另外本作还追加了最新卡片。



·本作中有超多陆行鸟的造型可供选择

任氏专署FF系列最新作

——《最终幻想 水晶编年史 时之回声》



本作定于2009年1月29日同时在NDS和Wii平台上发售，游戏的故事描写迎来18岁生日的主人公按照村子的传统必须要只身进入森林深处获得水晶守护少女的认可，当他在森林中的怪物获得进入认可后高兴返回村子后，却得知村人的女儿突发怪病，为了救治少女，主人公决定打破村里决不许离开森林的规矩，向未知的广博世界进发。本作的最大特点就是两版都能够联动游戏，支持通信无线联机游戏和Wii+P联机游戏，并且可以随时在单机和联机游戏之间进行切换。

《史努比DS 与史努比和他的朋友们见面吧》

定于10月9日发售的本作，是SQUARE ENIX以新品牌“纯真梦想（Pure Dreams）”的名义出品的两款作品之一。本作中可与史努比及它的同伴们进行交流，游戏讲述了他和他的朋友们之间发生的故事，许多与原著相关的迷你游戏也可。其中可以轻鬆享受到史努比带给你的乐趣，在原作中的相关角色都会登场，玩家角色的服装及发型等都可自由设定。



·超可爱的史努比有可成为玩家的代言人

《寄生前夜 第三个生日》改为PSP独占!

由手机游戏变成手机和PSP双平台游戏，到如今又改为PSP平台独占游戏。SE官方已经证实PSP版《寄生前夜 第三个生日》手机版已经取消而改为PSP独占作品，在本次TGS2008上《寄生前夜 第三个生日》作为SE方面的PSP作品参展，并公布了一幅非常火爆的新海报。

从“DK 3713”报道上的赠物，到本次着装超级性感火辣のAYA，SE正在慢慢的揭开本作的面纱，但有一点可以肯定，游戏类型必然还是和原作一样，让我们再次 同来享受恐怖の美学吧。



CAPCOM

动作游戏天尊的大舞台展现王者之相

“CAPCOM本届展会涵盖了所有机种的重头项目。从《BIO5》到《街霸4》，从《真三国无双》到《龙之子对CAPCOM》，再从《逆转》到《战国BASARA》，无论哪一款都是备受瞩目的焦点作品。正如之前所宣布的，今后CAPCOM将会以全平台多方向发展，将最好的游戏献给所有喜爱游戏的玩家。优秀的创意，强大的开发实力，世界闻名的品牌，全部都是这座游戏天尊所拥有的看家资本，这些都将成为我们带来无穷的乐趣。

目前CAPCOM手中最大的三张牌无疑是《生化危机5》、《怪物猎人3》与《街头霸王4》，历来十分擅长制作动作游戏的CAPCOM在这些作品中倾注了全力，可以负责任地说，这三款游戏完全可以代表当今世界上动作游戏的最高水准——动作射击、多人网游、对战格斗。试想哪家公司可以与之相提并论？

□文/魏楠

《逆转检事》——成步堂龙一的死对头以检查官的视角演绎新的逆转之路

《逆转裁判》系列在街机领域拥有的人气可谓如日中天，CAPCOM也趁热打铁推出了这部作品的系列作。这款《逆转检事》就是系列的衍生作品，玩家将不再扮演系列的主角成步堂龙一，而是以法庭上的对头检查官御剑怜侍，为寻找事件真相而亲身探索。



这款新作与以往的《逆转》系列作品不同的是，以前游戏中都是以选择选项来决定主人公的动向和对话，而本作将采用玩家亲自扮演主人公御剑怜侍去各种现场调查，检视每个可疑的角落，找出有利于案件进展的蛛丝马迹，可以说是AVG游戏与RPG元素的结合。在移动搜查中不仅需要寻找道具的物证，本作新登场的各色人物也将成为这位检查官所要调查的人证，在与他们交流中也找到种种线索，某些言语中的矛盾更是破案的关键。本作预定2008年夏季发售，一般来期待这款以检查官视角描写的《逆转》吧。

《街头霸王4》——2D格斗王者天尊新时代格斗热血沸腾一瞬千击

随着TGS展会上《街头霸王4》全日本格斗大赛的开幕，玩家们对本作的热情也达到了顶峰。这款时隔多年以全新进化面貌重出的天尊级作品即将得到所有街机厅的门市、庵、青、春、朝、古、烈、豪、以及传说中的刚拳，还有众多全新参战的萌新儿，这些格斗家们将以他们最新的形象向我们展示什么叫格斗，什么叫格斗天尊！

国内玩家比较关心的家用机版根据官方所说是2009年3月左右，本作的制作人小野义雄表示家用机版绝非单纯的街机移植作。除了将包含街机版的全部内容外，还将大幅增加家用机版独有的原创内容，其中包括新的可使用角色，这将是全新设计的人物，而且不会对游戏整体平衡性造成影响。此外，家用机版也将加入对应各平台的联机对战功能，就像一样与全世界的对手一决高下才是格斗家所应追求的。目前《街头霸王4》的首次格斗大赛正在日本如火如荼地进行着，关注的玩家不妨留意下相关报道。



Fate/无限代码——街机移植作，大人气作品格斗化再来

看到这款游戏的人说很多人都会觉得眼熟，没错，这个名叫saber的少女就是这部《Fate/无限代码》系列的角色，在近几年动漫及游戏爱好者当中非常流行，这部作品的最新PS2格斗游戏也将在12月18日推出，喜欢这部作品的玩家又可以爽了。

《Fate/无限代码》是CAPCOM曾推出的一款文字AVG游戏，发售之后受到了出奇的好评，在日本达成了相当不错的销量与口碑，在此之后由此改编的动画和漫画作品层出不穷，并推出了PS2的格斗游戏版本及之后的街机平台移植。本次TGS展出的就是以街机版为基础移植改编的PS2版本，并将加入PS2版的新要素，新角色——骑士狗将成为FAN们手中的新宠。



《偶像小狗——娱乐频道》——培养自己的宠物明星

不可否认任天堂NDS主机上育成的休闲游戏有着畅销大市场，当初《任天堂》的迅速走红让这一类型不再只是另类的代名词。这不，这款CAPCOM在今年8月7日推出的《偶像小狗——娱乐频道》也带着它那可爱的外表做了一回本展TGS的特别客人。

本作是《偶像小狗》系列的第二部作品，玩家不仅要对自己的小狗进行喂食、洗澡、建屋，还要对他们进行精心打扮，以及进行特训，让小狗变得更漂亮，更加具有自身独特的魅力，以参加各种选美比赛。而且，玩家的小狗们还将出演精彩的电视娱乐节目，运用触控笔让小狗进行各种表演，用自己的魅力让节目的收视率提高，并提升自己的知名度，这些都会通过迷你游戏的方式表现出来。另外，玩家还可以给小狗的小家添置家具，与它们进行感情交流等互动。

《龙之子 VS CAPCOM》——穿越时代的英雄们齐聚一堂大乱斗

CAPCOM的《XX对XX》系列已经有悠久的历史，从最早的《XMAN对街霸》开始就一直是最热门爱好者的聚会时的必备项目之一。这款系列最新作品就是由CAPCOM联合龙之子公司，将龙之子旗下的众多动漫作品中的人气角色与《街霸》、《忍者战士》等CAPCOM当家明星们汇集一堂进行乱斗。除了街机版外，游戏还将推出家用机Wii版，将包括Wii版独有的原创内容，预定今年12月11日推出。

和系列保持一致，新作依然采用2VS2的经典战斗模式，玩家可以在穿越时代的众多角色们当中选择两人搭组队，在战斗中可随时切换另一名队友上场，并可发动换人攻击，双人必杀、双人反击等特殊操作。Wii版则根据平台特点进行了操作上的简化，玩家可以通过设置按键来形成必杀技的简单输入，以及连打一个按键就能使出一连串的华丽连续技等。不管是格斗达人还是菜鸟都能快乐地体验对战的乐趣。此外，Wii版加入了四人同乐的四个角色小游戏。



《战国BASARA 战斗英雄》 将武将特技发挥至极致上演时代对决

随着PSP上联机游戏的越发火热，CAPCOM的《战国BASARA》系列也即将推出以联机为卖点的对战新作。这款《战斗英雄》就是以PS2版的系列作品为基础，将单人对战及多人合作发挥到极致的作品。



↑武将特技会以原作画面重现。

与厂商之前宣传的同样，本作不再是以 当下的盗版动作游戏，而是武将之间的“单挑战”，玩家将和对手处于一个限定的空间内，凭借自身的武艺和特技将对手击败。游戏人物的动作建模和声优配音均沿自PS2版原作，并会在招式动作上得到大幅加强，每名角色各自拥有的特色武将特技将决定着战斗的成败，研发决定胜负相当有决斗的快感。本作对应最多四人同时联机对战，2对2的团队战还要考验玩家之间的配合力，与同伴间默契的连招配合会让战斗变得更为爽快。游戏收录的角色包括真田幸村、伊达政宗、前田庆次等原作中最具代表性的魅力武将。

《生化尖兵》——希魔复活正统续作 背负罪名的国家特工之反恐战斗

FC红白机上的那款《希魔复活》被众多玩家奉为经典，优秀的操作感和特色设定迷倒了当年一大批动作游戏爱好者。前不久XBLA上推出的复刻版又唤起了老玩家们的情怀心情。而CAPCOM为玩家们准备的完全次世代新作也正式露面，这就是继承《希魔复活》灵魂的《生化尖兵》。

游戏的背景与FC版初作有所不同，主人公是名受到生化改造的国家特工，因为莫名的陷害被判死刑，但因为恐怖分子的袭击而被国家再次推上战斗的前线。新作除了画面要素要大幅跨越进化到次世代水准外，还包含了很多原作中的特色设定，比如沿用那支神秘的勾爪飞行器飞越墙壁，抓住远处的物体来到达各种险峻的地形，或者用来抓住大型障碍物清除道路，甚至是扔向敌人作为杀伤武器。



↑时隔半世纪的新作表现力令人期待。

玩家可以根据自己的动作量比原来的FC版更加丰富，并在次世代大幅进化的表现力下显得更加爽快。本作对应PS3、X360、PC三大平台，任何玩家都可以享受到新作带来的乐趣。游戏预定10月21发售，玩家们马上就可以见到它的真面目了。

《流星洛克人3》——黑红双煞 黑色ACE与红色JOKER同步登场

作为NDS平台纪念系列20周年作品的最新作，《流星洛克人3》一经公布就受到了玩家们的大力关注。CAPCOM本次还特别准备了两个游戏版本——《黑色ACE》与《红色JOKER》，两版本均预定11月13日发售。



本作最大特色就是引入了“噪音变身”系统，这会根据效果不同而生成种代表星座的变身效果，同时由画面显示的噪音音也会给游戏进程产生很大影响。

本作新作的背景设定在近未来世界，人们已经在高科技和电脑技术的发展下过上了非常舒适的生活，但在背后隐藏着巨大的噪音威胁对社会形成了新一轮的危机。新生的洛克人再次踏上了解救

《勇闯尸城——丧尸的祭品》 恐怖与绝望的城市中寻找逃生希望

丧尸、枪械、逃生、危机四伏的城市，这些你能想到什么？《生化危机》？噢不，有一款游戏开创了全新的丧尸生存题材的典范，这就是《勇闯尸城》。这款游戏由CAPCOM在06年推出的X360游戏即将在今年年底推出受受众更广的Wii版，将会根据平台特点加以调整并加入新要素，是本届TGS厂商重点宣传的作品之一。



《勇闯尸城》的玩法有些类似于以前同社的《生化危机爆发》，主人公与NPC同伴一起运用各种各样的武器和手段与遍布于整个城市的丧尸群周旋，设法逃离这座恐怖地狱。从本次厂商公布的试玩来看，游戏同屏显示的丧尸数量有很明显的减少，丧尸只会在玩家一定范围以内出现，随着玩家的移动速度也会出现在相应的位置上，多少少了一份那种“被包围”的临场感，这也是根据机能做出的调整，不过游戏完全还原了原X360版的操作感和游戏体验，无论是射击还是各种特殊动作都完全得以保留，对操作游戏与游戏性担心的玩家可以放心。

在今年内CAPCOM相继将NGC版的三作《生化危机》移植到Wii上，且二代、三代及维罗妮卡也在计划中，Wii成为了“丧尸游戏会最爽”，这样的情景下《勇闯尸城》基本成了众望所归，尤其是《生化危机》的新作越发偏向于动作射击类FPS式的玩法，《勇闯尸城》这款游戏岂能错过不可多得，有这绝佳佳作的陪伴今年冬天Wii的玩家绝对不会感到寒冷。

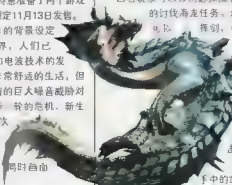
《生化危机5》TGS最新视频情报 风敌对决和神秘的吉尔墓碑

本次展会CAPCOM公布了《生化危机5》的最新情报视频，从中我们可以看到万夫莫敌威斯克再次站在克里斯的面前，并且大打出手，两人之间的新仇旧恨将在本作中再次得到延续。另外，影像中闪过几次的“Jill Valentine”的字样，而且上穿插在威斯克与克里斯对决画面中闪现的，难道说吉尔已死了吗？而且是死于威斯克之手？可以明确的是，吉尔也将在新作中以某种方式扮演重要的角色。



《怪物猎人3 tri》现场实机试玩 孤岛水下冒险团队讨伐巨兽海龙

这次展会CAPCOM非常厚道地提供了《怪物猎人3》的现场试玩，而且是非常完整的四人联机试玩任务。在现场摆放着一个四方型的试玩台，四名玩家可以自由选择擅长的猎人类型，一起执行一个在孤岛地图进行的讨伐海龙任务。试玩任务中出现了最新的水下场景，在水中可以游泳，可以防御，也可以使用道具恢复体力，基本上可以做地上能做的任何事情。从水下区域通过游泳方式到达岸边，最激动人心的时刻来到了——一条体型庞大的海龙出现在猎人面前，身型尺寸约和黑龙相当，海龙的动作不算快，但攻击范围相当广，一招甩尾范围超过180%，向前冲撞时龙爪也具有很强的攻击判定。从试玩中可以看到，游戏的画面似乎与以前没有什么特别大的进化，不过猎入手中的武器动作比以前有了很明显的区别。



KOEI

用无双来为自己续命

如果在以前的TGS展上,你还可以看见KOEI展出《三国志》、《信长的野望》、《大航海时代》等经典名作的身影的话,那么本次TGS, KOEI的作品可以说只有一种声音,那就是“无双”!纵观K社的全部展出作品,除了那些不痛不痒的二线作品或者移植作品外,就是Online游戏。真正能拿得出手的游戏恐怕只有无双系列了。《战国无双3》、《真·三国无双5 Empires》、《高达无双2》和《真·三国无双 MULTI RAID》四大次世代无双新作蓄势待发,为KOEI撑起一片青天。

□文/七曜

千呼万唤始出来《战国无双3》

万众瞩目的《战国无双3》终于现身,可是平台却变成了Wii。无双正续新作竟然任天堂主机,可见无双不再是索尼和微软的专利。《战国无双》系列以日本战国时代为舞台,描绘真田幸村、织田信长、伊达政宗等战国时代的风云武将,来体验战场上的“一骑当千爽快”的战斗动作游戏。系列最新作《战国无双3》将沿用Wii的特性,使系列作品进一步进化,目前正处在开发中,已定于2009年发售。



《真·三国无双5 Special》,完全可以不买的作品/PS2/ACT

已于10月2日发售的《真·三国无双5 Special》,是以2007年11月1日在PS3以及XBOX360上发售的《真·三国无双5》为基础制作的作品。PS2版增加了曹丕、凌统、马忠、月英、张嶷、大史郎6名武将的“无双模式”,并将其动作独立化,正式转正。还新增河北扫讨战、南蛮口之战、江家之战、温关之战等全新关卡,但本作同屏人物大幅减少,不过慢镜头依然



比较明显,而且人数的大幅减少使得神速、奔射、落石特技的实用度大大降低,因为打不到人,地图变小,人物与物体碰撞模糊,画面水平与PS2无双相当。游泳技能取消,以前的水面变成浅滩或无法进入,可以说是不折不扣的完全缩水版。

最高等级的高达盛宴《高达无双2》

《高达无双2》也是由w-Force团队开发,将于12月19日登陆PS3/XBOX360和PS2三大主机。在前作的基础上,增添了更多《高达》系列游戏与《高达》系列游戏的独特要素,让玩家更深层的体验操作MS机体横冲直撞的一机当千战斗快感。游戏新增古代基本架构增加以强化机动,强化原有登场机体的动作招式,并加入各种新要素,包括与巨大机动兵器MA的战斗,以及加入新参战作品的机体与角色。其中《机动战士高达SEED DESTINY》的参战可謂众望所归,强袭自由、无限正义和高达三号机之机体都将登场。另外超人的DX高达、V2高达、F-91高达也将登场,绝对是一个目前最高等级的高达盛宴!



宇宙战再次进化,还会有大型MA出现。

《怪物猎人》版无双——《真·三国无双 MULTI RAID》

看着CAPCOM的《怪物猎人》系列在PSP上热销,唯利是图的KOEI也模仿游戏形式开发了《真·三国无双 MULTI RAID》,本作已经预定今年冬天在PSP主机上发售。为光荣旗下开发团队O-Force所开发的系列最新作品。



游戏中除了保留《真·三国无双》系列特色之外,而且还支援Ad-Hoc无线连接功能,让玩家可以与朋友一起进行最多四人的协力攻略,共同扫荡战场上的关卡敌人。游戏的角色造型采用了《真·三国无双5》的人设,但能使用的武将数量会减少。游戏方式有些接近《真·三国无双 Online》和帝国系列。本作中的“无双槽”被所谓的“觉醒槽”取代,玩家在“觉醒槽”全满之后使用所谓的“真·无双觉醒”变身,当武将觉醒之后,被称为“鬼神化”,武将能力在此时也将获得飞跃性的提升,而且如果觉醒此时使用强化角色战斗中的动作的装备道具“武刃”的话,甚至可以施展出像是瞬间移动之类的特殊技。另外本作中每名武将除了原来拥有的武器外,可以被装备在战斗中切换的副武器,还可以通过素材的融合来自己生产武器,或是透过“战王”道具的装备来赋予武器各式各样的属性效果,享受创作自己原创武器的乐趣。通过游戏中每场战斗时间都很短促的任务制系统设计,玩家还可以自由选择想要挑战的任务并借此来培育自己的角色。

次世代三国骗钱系列第二弹《真·三国无双5 Empires》

《真·三国无双5》系列的正统资料篇终于登场,本作的出现可以说绝对是在意料之中,在《战国无双2》之后,猛将传也会接踵而至,本次帝国的对应机种依然是PS3和XBOX360,游戏类型和玩法都和以前的差别不大,发售日期尚未定。



KOEI自称的最强怪物游戏,《怪物竞速者》

定于12月18日发售的《怪物竞速者》是一款PS主机的移植作品。这是一款让玩家来收集怪兽怪物,并让培育好的怪物参加赛跑比赛来进行竞速的动作RPG。在这款游戏里,玩家将作为一名“怪物竞速者”(Monster Racer),并收集怪物来加以培育养成,最后让怪物参加各地比赛,挑战称霸大陆的七名“怪物竞速者”冠军王者“星之七人”(Star Seven),成为世界最强的“怪物竞速者”之王,同时本作还对应NDS主机的无线连接功能,让玩家可以通过下载连接方式用一片卡,让最多四名玩家一起竞速对战。



蛇魔再临PSP《无双OROCHI魔王再临》

就像去年PSP上移植的《无双OROCHI》一样,本次KOEI又将《无双OROCHI 魔王再临》移植到了PSP,完全的冷饭+温水移植。游戏已于2008年11月27日发售。PSP《无双 大蛇 魔王再临》是《真·三国无双》与《战国无双》结合的新游戏《无双 大蛇》系列的第二作。家用机版已经和PS2和X360平台发售,PS3版与PS2版相比,最大的优势是通过无线联机能使《无双 大蛇》系列首次实现多人通信对战。



《战国无双2 猛将传》的新人也登场。

LEVEL 5

用创意进行游戏革命

LEVEL5经过10年的发展，已然成为了一家业界一流的软件创作公司。他们所推出诸多原创作品都获得了极佳的口碑。本次TGS展可以说L5的游戏阵容最强大。首先是它们自称拥有PS系列画面，可以比肩DO系列情节。N4系列游戏性的最大作。不管这是狂言还是为自己抬身价，反正豪言壮语已发出。如果本作是假，那么它们可以和PS3一起去死了。另外，L5的推出了众多手机游戏，前段时间有口皆碑的《闪电11人》续作已经公布。看来这是蓄谋已久的。

□文/七魂

Atamania系列——《多湖辉的头脑体操》

《多湖辉的头脑体操》是担任《零》系列创作的NDS益智解谜新作。游戏将由4集组成，收集约1500个益智谜题。第一集《多湖辉的头脑体操》第一集解谜世界一周旅行将于2008年春季发售。售价为2980日元。



1 在本作中能见识到各种世界之谜之旅。

Atamania系列——《斯隆与马克贝尔的谜之物语》

《斯隆与马克贝尔的谜之物语》是从欧美人气书籍《俄罗斯的海盗》中改编而来的NDS悬疑推理游戏。玩家需要通过调查问题并回答各种提问来获得正确答案。不管问题基本上是“是”、“不是”、“没有关系”3种。例如：“一位男子进入餐厅并点了一份海龟汤。吃了一口以后他便立即飞奔向餐厅投掷自尽。这是为什么？”玩家需要在他之后输出的“味道”、“温度”、“价格”等选项中选择正确答案。该解谜游戏的发展，《斯隆与马克贝尔的谜之物语》预定于2009年发售。



威胁的侵略者！《闪电十一人2》超次元足球游戏火速登场！

《闪电十一人》动画版从10月5日起在东京电视台上播出。这样更巩固了《闪电十一人》系列的群众基础。在推出《闪电十一人》后，仅仅一个半月，L5又火速公布了续作《闪电十一人2：威胁的侵略者》。

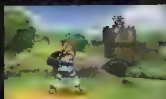


本作依然是集合了足球比赛、队员收集、养成的RPG足球游戏。这次故事将讲述前作雷门中学足球队队员们对手是来自半南群岛的球队的外星人足球队。无定守一行在前作中获得胜利后，回收遇见一个神秘集团。雷门中学就他们那被破坏殆尽。这个自称“星之使徒”的集团要让足球从地球上消失。为了拯救地球打败外星侵略者。少年们踏上了征战全日本的足球之旅。



《纸箱战机》，明年度最令人期待的LBX大战！绝对创意的新型育成收集类RPG

本作可以说是L5在PSP上的神来之笔。创作与战斗的乐趣巧妙结合的新感觉RPG。是一款描写少年主人公使用自己组装的小型战斗机器人LBX作战的RPG游戏。游戏中玩家将扮演装备与塑料模型玩具的13岁少年山野重。自从在知识的塑料模型专卖店购入新型LBX「阿奇里斯」之后，便一头栽入纸箱战机的趣味世界之中。玩家将以自己所有持有的LBX来与其它玩家进行对战。LBX是由纸箱制作而成的机器人。机器人人们的作战场地也是由纸箱制作而成。因此游戏取名为《纸箱战机》。LBX能够在游戏中的商店中购买。玩家还可以购买各种零件对其进行改装。需要在各式各样不同特性的纸箱战场中展开战斗。锻炼技术并获得资金与零件。才能来强化既有的LBX或是购买新的LBX。



《闪电十一人：冲击》，最具人气的足球游戏登场次世代家用机！

本作是与《闪电十一人2》同时公布的一款同系列但不同平台的作品。这是一款家用机平台《闪电十一人》系列新作。但直到应机种尚未公开。本作的游戏画面将采用3D摄影法制作。游戏系统与NDS版大不相同。将会更加注重战略性。当然收集和育成要素还将给予以保留。



1 《闪电十一人》，家用机巨制！

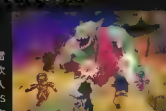
附身在生命即将走到尽头的人，体验许多事情的惊悚RPG《死神在背后》



L5本次在PSP上展示的另一款创意RPG作品，也是预定在09年发售。本作是一款让玩家扮演死神。附身在生命即将走到尽头的人身上。体验许多事情的惊悚RPG。玩家将化身为人，并且实现所附身的人的愿望。此外有时也要与人的灵魂化为实体而形成的怪物战斗。故事讲述的是外号“背后”的主人公成为一。他是一个能够聚拢生命即将走到尽头之人的死神使者。游戏中存在两个模式。其一是“死神模式”，也就是操作通常状态下的死神主角一。该模式中可以看到人们的自言自语以及内心独白；另一个模式“凭依模式”，也就是附身在别人的身体上，从而了解到只能通过此人的视点才能明了的真相。

国民RPG即将在09年3月降临——《勇者斗恶龙9》

虽然L5的作品家底都极为优秀，但光从销量上来看，还有DO8和雷顿教授系列可以称得上是成功。这次备受期待的DO9已经发售了4年的人气。当到明年3月发售时，凭着NDS的强大硬件基础，必然会井喷。在本次TGS展上，官方又公布了新的影片《勇者斗恶龙9》的预告片。可以说已经是很系统的将DO9本身的高人气，DO9必然会热卖。变通时空回到我们面前。熟悉的音乐和人说，装备系统和战斗都有些DO8的味道。只不过是卡通化的。当然还有我们熟悉的杀人机器：不过随着DO9在明年3月推出，F131的发售日期更加遥远了，起码是在2009年到来。



KONAMI

老牌名家活力不减最新献礼造福玩家

KONAMI在本次展会的展位面积与上届TGS相同,并且为各款游戏都配备了充足的试玩机。展位到处都是人声鼎沸,尤其是像公园一般的《尖顶帽与魔法的365天》展位。以白色基调为主的《幻想水浒传DS黄道十二宫》展台,使玩家可以充分感受到游戏世界的魅力。反之,在幽暗封闭的空间内展示的《寂静岭归乡》则使所有玩家都感受到了恐怖。在这里进行试玩,可以得到自己在玩这款游戏时感受不到的感觉。 □文/曹飞

寂静岭系列发展,两大平台皆可试玩 集恐怖于一身,玩家时刻不能放松

在幽暗封闭的空间内展示的《寂静岭归乡》博来了玩家的惊叹。这款游戏同时登陆PS3和XBOX360两大主机。本作是系列首次登上世主机上的第一款作品。无论场景设计还是人物设定都得到大幅进化。而且本作的解謎要素更是系列的典范。稍有趣味的是玩家在解开谜题前不能战斗,以及目前还不能确定日版发售日和软件价格。(本期有美版攻略,欢迎阅读)

本作的主人公阿莱克斯执行海外任务负伤住院,得知自己的弟弟西里奥失踪的消息后,他决定离开医院返回故乡。回到故乡后,阿莱克斯发现这里变化惊人,原本居住在这里的百姓几乎全部失踪。为了调查出事件真相,阿莱克斯开始仔细搜索……

一生中日子幸福,一年中天天快乐 轻松生活的《尖顶帽与魔法的365天》

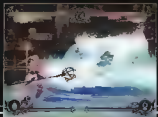


在展示区厂商特别设计了类似公园广场的展台,玩家在这里可以进行试玩。玩家在游戏中可以自行制作主人公(少年或少女),扮演在魔法学校学习的见习魔法使。游戏中的时间和季节与现实生活完全相同,玩家可以在学习各种魔法和迷你游戏中度过轻松快乐的一天。在试玩区建议玩家选择特殊的记录进行试玩。

虽然在游戏中玩家可以在学校中学习魔法,但同样可以上学去采集蘑菇等物品或者是钓鱼捉虫。在学校上课时,玩家可以感受到学校特有的学习氛围,也可以跟同学们偷偷传递小纸条。

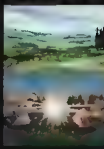
个性主机3D对战的游戏方式 火爆演武,来自恶魔城的终极审判!

WII主机的《恶魔城:审判》是该系列第一款3D对战的作品。在屏幕的上方显示角色的体力槽,下方有必杀槽。在本次展会上为玩家准备了单人模式和两人对战两种模式。玩家实际试玩可以选择撒子达人西蒙。使用法杖的西蒙亚,使用长剑的阿鲁卡多和使用双剑的死神四位主人公。看到这些角色的名字,很多玩家立刻会想起他们的表现。而本作则打破时空的界限,把主人公们召集一堂。



个性主角数量惊人,老牌经典之作 幻想水浒传黄道十二宫登陆DS主机

幻想水浒传系列是KONAMI旗下最为著名的作品之一。甚至曾经可以与最终幻想等名作分庭抗礼。近来略显衰退。本作是该系列登陆NDS主机的第一款作品。厂商在制作中下足工夫,力争重新打出玩家心中的神作。在试玩时,厂商为玩家准备了游戏序盘和游戏中途的两种记录。游戏序盘玩家可以以最初阶段进行游戏,中途阶段玩家则可以拥有兽人等强悍的伙伴,并且可以使用各种强力魔法。本作采用四人战斗系统,玩家可以灵活运用通常攻击、魔法特技攻击和协力攻击等多种攻击方式消灭敌人。游戏的画面与《幻想水浒传4》略有相似。但CG和游戏画面更为清晰。协力攻击是与同伴合力发动的攻击方式。在序盘记录中,玩家可以使用主人公和同伴们组成的“血誓强袭”,发动协力攻击时,对角色的面部表情有细致的描写。无论是发动协力攻击,还是战斗胜利,主人公都会互相出言鼓励。利用DS主机的通信机能,玩家可以派遣队员到其他玩家那里,还可以接受其他玩家的任务。在12月18日,玩家即可感受到这部初次登陆掌机的名作。



足球玩家福音到足不出户赛足球 《胜利十一人2009》PS3、XB360同时发售

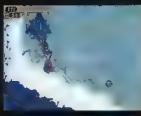
本系列作品可谓老幼皆宜,在各个主机平台几乎都有该系列的作品。无论在现实中是否喜欢足球运动,玩家多少都会玩上一两局系列作品。在这次游戏展上,厂商公布本作同时登陆两大主机平台,并且为玩家准备了多台试玩机。试玩时玩家可以选择银河模式,最多四名玩家同时进行游戏。在



这个模式下,玩家不能用一键切换选手。因此过人时,玩家必须连续两次R键。模拟玩家在游戏中的表现,还可以得到评价。在PS3, XBOX360主机表现下,本作的游戏画面更为精美逼真,玩家可以观察到球员面部的细微表情。

老牌名作不甘人后DS系列第三弹发动 寻找被夺走的刻印恶魔城最新探险

《恶魔城:被夺走的刻印》是DS主机上该系列的第三部作品。本作的特征是在女战士夏诺亚而内面的武器收入体内,并在两手装备,根据装备的组合不同,角色可以做出各种相应的动作。连接十字键的上键,可以将诅咒吸入身体获得武器。在游戏菜单画面中,玩家还可以自由变更武器装备。



玩家可以任意去解锁几乎分别装备不同的武器。重要的是单手装备近身攻击用武器,另一只手装备远程攻击用武器。这样在战斗中玩家才能应对各种敌人。同时时进行合理的武器切换。玩家按十字键上键和下键,可以实现“合印术”。在本次游戏展上,还确认本作支持NDS触摸屏。

BANDAI·NAMCO

——两强联手精品不断各平台玩家均受益

提到这家公司，玩家们立刻会联想到超级机器人系列、铁拳系列、传说系列等陪伴玩家多年的著名游戏系列。而这次展会上该公司还输出了重大新闻：无数玩家期待的《铁拳6》不再是PS3独占作品，成为PS3、XBOX360共享的跨平台作品。这对于玩家来说，无疑是天大好事。但就目前销量最低的PS3主机则比较尴尬：另外在本次展会上，厂商还为玩家准备了多场试玩主机，玩家可以提前享受新游戏的乐趣。 □文/曹飞

求发展保利润实为厂商信条 《铁拳6》“背叛”实属无奈！

铁拳系列目前已经创造了累计销量3900万本以上的优异成绩。玩家对本作也格外关注。2005年厂商公布本作作为PS3独占时，恐怕有不少玩家将把PS3主机列入购买计划。然而在本次展会上，厂商却爆出了惊人的消息，本作同时登陆PS3、XBOX360两大平台。这种



“背叛”对索尼来说无疑有些背井下石之嫌，但为了自身的发展，这也是无奈之举。虽然世代主机的本作，游戏画面得到了大幅提升，并且

收集了大量个性主人公，可谓系列之最。本作还充分利用了硬件的硬件机能，玩家足不出户即可与来自世界各地的同好进行对战。

快乐时光：游戏健身两不误 《快乐舞蹈》Wii主机发售在即



本作的试玩吸引了大量女性玩家，两面的少女们边玩边随着音乐的律动翩翩起舞。成为本次展会的一大亮点。本作收录了大量优美的曲目，让玩家在游戏的同时锻炼身体，是一款一举两得的作品。虽然玩家在实际游戏中并不需要做出剧烈的动作，只要挥动手中的动感遥控器即可进行舞蹈。但在优美的乐曲中，大部分人都不会由自主地随之舞动，而且本作并非单纯的舞蹈游戏，玩家在完成各种“舞蹈工作”的同时推进故事发展。随着故事的进行，玩家还可以在商店中购买各种服装，按自己的喜好随意更换。

在新大陆上与同伴们共同享受冒险乐趣 动作角色扮演《命运链接》发售在即

今年发售的本作是DS主机上最受玩家们期待的作品之一。玩家在游戏中扮演一名冒险兵，在隐藏着未知技术的群岛上进行调查。在调查的同时还可以接受各种任务。玩家可以以铁匠、吟游诗人、炼金术士等多种职业中进行选择，并为之修炼相应的技能。利用主机的联网机能，玩家可以与三位朋友的角色进行冒险，在游戏中可以得到他们的帮助。不过在冒险中要向他们支付报酬。在港口还有不少NPC雇佣兵，玩家支付报酬后可以让他们在冒险中使用强力的全体攻击技。



虽然早已量产化，但保持水准 挑战硬件极限的《心之传说》

传说系列是玩家非常熟悉的一个系列，近年来也随着开发的进度推出了多部作品，出品速度甚至令人惊讶。不过尽管如此，每代作品的游戏素质都有一定提高，至少也会保持系列水准。当然，最初登陆DS主机的《暴风传说》除外。本作游戏画面非常精美，可以说是DS主机上传说系列画面最为精美的一款作品。这次为了满足玩家的需要，厂商为本作特别制作了动画版和CG版两个版本，并且两个版本的本作在展会上都能实际试玩。两个试玩版游戏内容基本一致，但CG版游戏画面比动画版游戏画面更为华丽，人物设定也更古雅。2008年12月11日，本

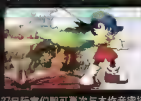
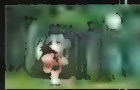


作的两个版本游戏同时发售，届时一定会在玩家中再次掀起“传说风潮”。

1.虽然屏幕较小，但依然保持高水准的游戏画面。

名作销声匿迹眨眼已近十年 《风之克罗诺亚》终于复活

新玩家对本款作品可能会略为陌生，但一提到本作老玩家则会立即回想起当年的美好回忆。风之克罗诺亚在大约十年前，由于可爱的人物设计、轻快的横版过关类型，使当年的玩家们颇为着迷。虽然在这十年间厂商曾经推出过复刻版游戏，但由于改变太多，并没有能在玩家心中留下深刻印象。因此这次Wii主机推出的本作，再次唤起了玩家的回忆。在展会的试玩台前，迅速排起了长龙。全新的操作方式、大幅进化的游戏画面、独具匠心的关卡设计，都为本作赢得了不少赞誉。11月27日玩家们即可再次与本作亲密接触。



一全面进化，横版过关，更受欢迎，人物设计也更精美。

温情！寒冷冬日鼓声送暖 快乐！太鼓达人燃烧今冬

如果评选整个展会会场中最热闹的区域，本试玩区一定会名列前茅。很多玩家都随着节奏，挥舞着手里的动感手柄，演奏出美妙的旋律。系列已经推出了无数款作品，涉及各个主机平台，但每款作品都取得了不凡的销量。Wii主机上市后，很多玩家都期待本系列作品能登陆Wii主机。不负众望本作终于顺利登陆Wii主机。预定今年12月11日发售的本款作品，与Wii主机全新的操作方式完美结合，并且收录了大量优美经典乐曲，让玩家整个冬天都能完全沉浸于太鼓的温暖欢乐中。



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



VIEWPOINT

- 053 鈴木裕你要去向何方？

SPECIAL

- 066 11/11/2019 11:11:11 AM

Abstract

- 005 生化危机5
010 最后的遗迹
017 龙如3
020 猎天使魔女
022 白骑士物语
027 怪物猎人3
032 二之国
034 雷顿教授
与最后的时间旅行
034 闪电十一人2

1000

- | | |
|-----|------------|
| 002 | 微软 |
| 014 | SCE |
| 024 | 任天堂 |
| 036 | SEGA |
| 036 | SQJAREENIX |
| 040 | CAPCOM |
| 042 | KOEI |
| 043 | LEVEL 5 |
| 044 | KONAMI |
| 045 | NBGI |

[illegible]

- 064 星球大战 原力释放
- 065 星球大战 绝地归来

www.elsevier.com/locate/jmb

- 082 寂静岭5

Keywords: child sexual abuse; disclosure; self-blame

- | | |
|----|---------|
| 48 | 游戏新闻眼 |
| 54 | 疾风流言帖 |
| 55 | 中国电玩榜 |
| 56 | 电击光盘盒 |
| 57 | 游戏铁板阵 |
| 72 | 卡带物语 |
| 75 | 猎狐犬基地 |
| 76 | 探寻失落星球 |
| 77 | 无双皆传 |
| 78 | 豪游根 |
| 80 | 大话电玩 |
| 90 | 电玩短小说 |
| 91 | 科幻漫画辞典 |
| 92 | GAMEBAR |
| 96 | 闯关族的家 |

- 02 龙哥热线
04 新作发售表
05 游戏天尊
06 格斗之王
08 名越武艺帖
09 小岛视点
10 大墙画廊
11 战国英杰传
12 ONE WORLD ONE GAME

■ 编辑招聘要求: 1、精通日文(一级者优先); 2、了解游戏历史及文化; 3、有创意, 能策划专题; 4、文笔流畅, 思想活跃; 5、能加班熬夜。

■ 招聘岗位要求: 1、熟练掌握苹果机, 精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的手机制作经验, 了解制作流程则能够适应非常紧张的版面设计与制作; 3、热爱美术设计, 接受过系统的艺术教育; 4、了解游戏软件者优先; 5、能加班熬夜; 6、摄影和绘画要求: 1、熟悉各种视频制作软件; 2、精通3D动画制作; 3、有视频制作经验优先; 4、熟悉电子游戏; 5、承担个人简历与面试; 6、说明自己的才华; 7、相关展示能力的作品; 8、类型题材不限; 9、如会英语经验, 附赠制作过的杂志、海报、名片。

地址: 北京东区安外邮局75号信箱 电邮招聘收
邮编: 100011 咨询电话 010-64472187
电子简历及作品请发至 yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会
■社长：李忠武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：李忠武 ■地址：北京

● 执行主编 杨利军 ● 责任编辑 郭中怀/乔洁
● 美术总监 郑永刚 ● 美术编辑 李榕江 ● 联系地址:北京61-66信箱 ● 邮政编码 100061 ● 联系电话:010-64472729-412
● 编辑部门电子邮箱: dv@gvgame.cn ● 传真: 010-64472184
● 邮购电话: 010-64472177/64472180 ● 广告电话: 010-64472187
● 广告联系 杨帆 ● 广告电话: adv@gvgame.cn
● 订户 全国各地邮局 ● 国内刊号: CN11-3508/TP ● 国际邮
号 ISSN 1006-3032 ● 邮发代号: 82-648 ● 广告许可:
京海工商字 0110号 ● 法律顾问: 刘岩 北京聚众律师事务所
● 官方网站 www.gvgame.cn ● 官方网站: www.majiczone.com



游戏新闻眼



软件 《使命召唤5》超值豪华限定版套装

本刊讯 Activision公司年末商战的扛鼎大作《使命召唤5》，自将于11月11日正式发售。本作一如惯例地推出包含众多特别礼品豪华限定版。FANS们看了一定会口水流一地。

除了游戏盒和限定版特制的金属包装外，限定版最引人注目的就是包含一个印有本作LOGO的军用水壶。这款灰白色调的水壶颇有战火硝烟的韵味，将其在身上再搭配上其他配件可以COS美国大兵。此外对应LIVE的一周优先权和赠予的高级武器更是极为实惠的礼物。前者可以让购买限定版的玩家在LIVE游戏时拥有优先登陆权，后者则可获得珍稀道具45级可获得的强力武器。限定版将有Xbox360版本和PC版本，价格分别为80美元和70美元，两版本的附加内容是一致的。

编辑按：以厂商目前公布的PC版最低配置要求来看，新作采用的还是4代的游戏引擎，且看现代战争的概念运用到二战的战式世界中效果会是如何。



日本索尼 LEVEL5新作发表会

本刊讯 9月26日LEVEL5公司在日本东京举行了本年度新作项目发表会“LEVEL5 VISION 2008”，LEVEL5社长日野见博主持了本次发表会，现场公布了众多面向各平台的游改新作以及令人期待的新产品。

新作发表会以“游戏的革命”为主题，号称七大看点的项目相繼登场。PS3独占RPG《白猫物语》正式公开了新闻报。NDS《勇者斗恶龙9》的开发工作已接近尾声，不日即可与玩家见面。伴随NDS平台新作《魔物教与最后的时》旅行，将有数款手机游戏及动画电影已在开发中。《魔物教》系列的两款新作确定将于2009年发售。10月推出的动画《闪电十一人》也将推出游戏。第二作《闪电十一人2 侵略者的威胁》，并且另外的一款相关新作也在开发中，对应PSP平台的《纸箱战机》、《背后的鬼魂》、NDS新作《第二国度》都现场演示了宣传视

频。此外，日野见博还公开了一款全新的游戏由拟平作“ROID”，这款游戏由LEVEL5和NTT DoCoMo、Enterbrain公司共同研发的产品将为玩家提供游戏、电影、音乐等丰富的内容。

编辑按：经过几年的发展，LEVEL5无论是在开发实力还是在拥有品牌上都已经颇具实力，绝对具有成为又一家日系一流大厂的潜力。



发表会上还举行了隆重的周年纪念活动，以庆祝公司多年来在游改界取得的丰硕成果。

软件 冷饭做炒饭? 《生化R》移植Wii

本刊讯，在《生化危机4》和《生化危机D》相继移植到W之后，当年GC平台的重制版初代《Rebo》也于近日公布移植Wii平台。自此GC上的三大《生化》作品已悉数移植Wii主机。

《生化危机Rebo》作为系列初代的完全强化重制作品，以其超高的素质曾被许多多人称作为手GC主机的最大理由，也曾因是否复刻一代移植PS2而引起过广泛争论。但在多年后，这款游戏终于于紧跟着其他两作的脚步登上了同一家硬件厂商的新世代主机，CAPCOM方面确认本作作为“完全忠实移植”，并不会根据新主机进行游戏改动，只是会对Win的体感感应器手柄追加投入感，并且仍会沿用原GC的传统手柄，玩家不必为操作方式感到困扰。

编辑按：《生化危机》系列可谓任天堂主机有着深厚的因缘，可能是CAPCOM觉得当年特强独占的GC版无法达到满意的销量，想在火爆的Wii上捞回来，也算是“拿回自己应得的东西”了吧。另外，想在Wii上品味NGC游戏的玩家也不必多此一劳了。



日本索尼 传说FANS的节日 NBGI“传说节”

本刊讯 NBGI公司于9月23日在日本东京举行了纪念《传说》系列诞生13周年的主题纪念活动“传说节2008”，这也是NBGI首次为单独游戏系列举行类似活动。

本次公开活动云集了为系列作品配音的众多大牌声优，并还对登台表演了一个原版的杂耍式SKIT对话短剧（消失的胶卷 人是谁？），小野坂昌也、小西克幸、かないみか等人通过原角色的声线现场表演了颇具乐趣的对话剧。活动还正式公开了得于《无牙传说》中作为主题曲的《永远的明日》，这是继《梦であふように》之后歌手DEEN再次为传说系列演唱主题曲。预定将于10月播出的动画《深渊传说》也会在会场抢先上映了第1话内容，并公布了OVA《神乐传说 THE ANIMATION》第二篇《テアノ篇》的消息。

编辑按：很多人说《传说》系列量产严重，其实和近几年SE的疯狂复刻旧作相比，《传说》只是小巫见大巫了。

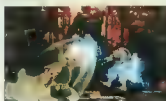


系列所有作品的角色人气角色还在大会共同演出的场面感

TOP 新闻直击

●根据统计，于9月24日开始收费下载的Wii游戏《洛克人9》首日销量为6万套。此成绩对于一款返国FC时代的异色游戏来说相当令人惊叹。

●CAPCOM公布了《街头霸王4》的最新角色。刚拳，此人即为传说中隆与肯的师父，头顶并戴着一串佛珠的僧侣，将作为引入角色挑战新拳。



●SEGA公司公布了一款NDS平台RPG新作《7th Dragon》（第七只龙），游戏为《世界树迷宫》的开发团队制作，采用指令型战斗和四人组队战的形式进行游戏。

●Bungie公司最近公布了一款以《光环3》为名义的续作，其中科幻风格的画面令人浮想连篇，根据猜测这很有可能将是《光环3》资料片性质的新作。

●Epic Games公布了即将发售的《战争机器2》将发售亚洲繁体中文版，并且发售日期与美版同为11月7日，喜欢本作的圈内玩家有福了。

日本空軍

任天堂社长岩田聪亲自登台展示了NDSi的实

A woman with dark hair, wearing a white dress and a red scarf, is smiling and holding a small black box with a picture on it. The box appears to be a small electronic device or a photo frame.

编者按 任天堂还是感到了压力，即使NDS卖到飞起，索尼PSP3000的公布多少还是让任天堂再一次接招了，到底还是竞争促进了这个进程。至于Wii，看来日本厂商已经把PS2来完成的任務都转到Wii上继续发展了。

基本参数

研究报告不仅包括游戏软硬件,与游戏相关的书籍、动画改编、改编电影、角色声优等众多周边产业也都包含在内,这些项目的投资及其相关回报所带来的经济波动影响保守估计也在1兆日元以上,并且,考虑到成长性、收益性与国际性方面的因素,以及与之关联的游戏制作人才培养教育等项目问题,其所带来的社会影响力肯定还要更大,以游戏产业为目标的教育体系在比较好的基础上继续完善发展,在今后将成为日本社会不可或缺的主要支柱产业之一。另外,

编者按 什么环境孕育什么样的产业，三十年前就已走上正轨的日本游戏产业着实令我们羡慕，反观坚持走水货盗版路线的国内，什么时候才能走出PC网游一统天下的尴尬局面呢？



活，搞不好经济危机都是难免的。

特價

詳情請登錄士力架官方網站 www.snickers.com.cn

●日本 公布了新开发的文字冒险游戏《梦想灯笼》，对应PSP平台，以荣重村灭鬼的故事为主题演绎一段爱情故事，预定2009年发售。价格5040日元。

● 国外知名的亚马逊购物网站最近正在销售一款任天堂提供的特别的红丝带限量版NES

主机, 据称每台主机的销售利润都将有5美元捐赠给癌症研究机构, 以支持国际医疗爱心事业。

●KONAMI公布了NDS新作《幻想水滸传 黄道十二宫》的发售日期。本作将于12月18日同时发售通常版与两种特别限定版，价格分别为5500日元、10550日元及19200日元。

●SE的RPG大作《最后的遗迹》的Xbox360版预定将于11月20日与游戏同步发售游戏同捆限定主机，主机将采用游戏的特别涂装的60G版，价格34800日元。

●KOEI公司10月2日发售的PS2版《真·三国无双5SP》首日销量约为7万套，店头消化率与《高达无双SP》基本持平。

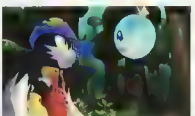
●SE宣布原定于10月30日发售的NDS《北欧战神传 负罪者》延期至11月1日，另外复刻版

●NBGI宣布原定于12月4日发售的多平台游戏《高达无双2》延期至12月18日，价格不变，延期理由是为提升游戏的品质。

●SEGA公布了一款由中裕司制作的游戏《Let's Tap》,这款对应Wii平台的作品据其称将是一款不用手柄来玩的新概念游戏。

●MMV公布了《瓦尔哈拉骑士》的Wii平台新作《Valhalla Knights Eder Saga》，新作将分为两大章节讲述宏大的故事，游戏预定2009年发售。

●NBGI公布了PS时代名作《风之克罗诺亚》的Wii移植版制作，游戏将以原PS版为基础大幅强化各方面表现力，并改良操作感和难度，还将追加更多全新要素，预定今年12月4日发售。



↑《风之克罗诺亚》是当年PS上不可多得的新作品，许多玩家都为之着迷。

●KONAMI公布了《合金装备 Online》第二扩张包的内容,其中《合金装备4》中的人气角色左轮·奥塞罗特、美铃两名角色都可由玩家操作使用。

●SE公布了对应Wii与NDS双平台的新作《最终幻想 水晶编年史 时之回声》，本作将实现两平台玩家之间的联线游戏，本作2009年1月29日发售，价格5040日元。

●任天堂在其2008秋季发表会上透露了一款由NBGI开发的《传说》系列新作，据称将是款对应Wii平台的旗舰级作品，具体未定。

编者按 价格、软件、质量、品牌认可度，这四大商品因素决定着所有市场的格局走向。

“口袋妖怪”一个巨大的商业奇迹! 原始巨兽逆袭 口袋王者再临

在近十年间的游戏业界,有一款“妖怪”级的软件系列屡创刷新销售记录,诞生仅仅12年,系列总销量就已超过1亿7千万,直逼马里奥大敌不到2亿的软件王者宝座。相值二十岁左右的玩家对它是无人不知,对,这就是口袋妖怪。□文/七曜

◎独临天风,一览众山小!

有些以核心玩家自居的人对《口袋妖怪》(以下简称PM)系列一直不屑一顾,认为其画面简陋,剧情肤浅,除了收集怪物外,别的一无是处。对于拥有这种看法的玩家,笔者需要在纠正你们的臆断和误区,你可以不玩本系列,但不要胡乱妄断本系列的素质。笔者是从一个业界观察者的角度来深度剖析PM,并不是在此摆下战场来判罪。

不算口袋妖怪队、宝可梦等二线衍作品,仅仅是正统的4作加资料片和复刻版,口袋妖怪在业界就是“第一王者”,虽然马里奥系列的总销量还略领先于PM,但马里奥系列的诞生时间比PM多一倍,而且它的作品总是PM的好几倍,目前还在增加,但单纯一对一来比较,马里奥大敌早已不是PM的对手,只要PM还能保持对马里奥系列的领先优势,那么超越马里奥系列拿下软件总销量第一的宝座指日可待。10年来,PM的持续热卖使其甚至夺得了作为业界最大品牌之一的地位,第一品牌“马里奥”系列到目前为止的全球销量约为1亿9千万套,《最终幻想》系列目前是日本世界的第二大系列,虽然它的排名仅次于PM,但目前为止全球总销量只有7000多万套,距离PM的差距太大,基本已经无法动摇PM现在占据的位置。

◎谁与争锋?两天破百万!

2006年9月,《钻石·珍珠》在发售后的4天中销量约160万,创造了发售首周销量最高的历史记录。不过数天过去,《白金》如风般的两度席卷日本游戏市场,两天之内就破了百万,店头九成的高转化率无疑给近期一直低

靡的软件市场注入了一针兴奋剂,又次刷新了销量记录。近年来日本游戏软件的销售记录几乎都被PM系列给霸占着。

2006年从《钻石·珍珠》发售起,连续8周获得软件销量排行榜第一,创造了一个新记录,相比曾创下连续7周销量排行第一的《口袋妖怪·红宝石·蓝宝石》更是技高一筹。虽然本作的《白金》在总销量上不可能达到《钻石·珍珠》的成绩,但对于《钻石·珍珠》最快破百万的销售记录,对于一个资料片性质的软件来说,已经是非常值得骄傲的成功。这说明口袋妖怪在日本的根基和后盾是何等的牢固和强大。《钻石·珍珠》在发售首月就破了500万本,我们来看看这次的《白金》需要多长时间才能突破300万本。

◎三足鼎立,PM以一敌二!

在当今日本世界的RPG游戏中,除了《最终幻想》和《勇者斗恶龙》还能和《口袋妖怪》相提并论之外,剩下的RPG游戏在它们面前都可以直接逊色。PM和FF、DQ相比也算是后辈了,能超越两位前辈创造今天的成就实属不易。FF是国际品牌,而DQ是日本国民游戏,那么PM呢?毫无疑问它就是国际品牌+国民游戏。任天堂用一个后起之秀打倒了两位来自史克威尔·艾尼克斯的王者,这是任天堂的胜利。FF+DQ的总销量大约1亿3千万不到,一个PM的总销量就站在它们之上了。而且DQ21, FF20岁,PM只有12岁,一个“少年”打败了两个“青年”。PM是幸运的,因为它是这个竞争残酷的业界战场中,始终保持着轻松姿态的胜利者。任天堂更是幸运,因为就是当年GAME FREAK工作室,在GB被困难的时候,开发了这款能保持今后整个业界的作品。

◎四朝元老,为掌机护航的航空母舰!

口袋妖怪可以说是在任天堂在掌机市场呼风唤雨的最大资本,从GB时代一路走来,GB、

信凭它麾下其他大得足以先与对手周旋,根本不需要过早使用核弹头。在《金·银》支持的GBC时代,WS、WS版了·NGP取得了·以至在GBA时代仍保持了对手,现在NDS的对手是PSP, PSP系出名门,不是GG、WS等辈可以同日而语的,依靠强大技术力的支持, PSP在性能上高出NDS一个层次。虽然在游戏软件方面不如NDS,但综合娱乐性比NDS略胜一筹。PSP的核心软件还是FF,而NDS的当然是PM,虽然FF在局部地方能超越PM,但就销量而言,只有家用机上的正统作品能与PM抗衡,《最终幻想·核心危机》的表现虽然出色,但无奈PSP上能与之相提并论的游戏软件实在太少,简直可以用屈指可数来形容。除了《战神》和《怪物猎人》外不知道还能数出几个? SE的《纷争》和《最终幻想 Agito 13》虽然宣传方式猛烈,但前途未卜,不过有着FF13系列背景的《Agito》销量突破百万应该没有问题。

◎经典从源点开始传承

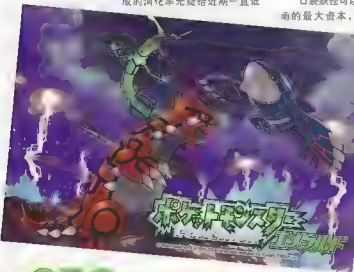
如果说, FF走的是创新路线, DQ走的是传承路线,那么PM就是改革、冒险路线。游戏的真正内涵并不只是可以变异的造型来讨好小朋友,其真正魅力是在于精良的设定、培养、配队、战斗,这些方面的综合应用以及其发挥出来的团队协作精神都是其他游戏无法比拟的。《红·绿》作为全系列的原点,虽然在发售之初并没有引起非常大的轰动,但凭借其优良的品质和玩家的联动效应,逐渐被越来越多的玩家欣赏和推崇。更重要的是在初代中就有诸多经典的设定已经被确立,而且作为系列的标准一直保留至今。

种族值、个体、个体、属性分配、努力值、极限值、属性、各种计算公式,这些基本元素在那时即被确立,可以说从初代起, PM系列的起点就很高,绝非一般披着可爱外衣的赚钱作品。在初代作品中就能清楚捕捉到全部的151种精灵,但是只有一其中一部分的设定无法运用到所有妖怪的。需要两台GB和两盒不同版本的卡带,将各自版本中的独有精灵和队伍设定才能完成这个大家愿。还有4种精灵需要通信才能进化,在化石盒和黄昏盒的化石选择上,一次也只能拿到一只,这也需要通信才能拿全。就是说了修改,单机卡带是无法完成全部作品的捕捉。这种原版的设计在当时可以说是非常创新的,既促进了玩家间的交流,又为游戏保持了神秘感,还以低成本的卡带出货,大幅度的带动了软件和硬件的销量,真可谓是一石三鸟。

另外在初代作品中,就开创了幻之宝珠系统,就是被广大玩家们所熟知的超梦和三圣兽——急冻鸟、闪电龙、火焰鸟,神兽的能力是一般精灵无法比拟的,它们在一次游戏中都只有一只,种族值高和高,招式强大,战斗力要高于其他精灵之上,是名副其实的“神兽”,玩家们都能以拥有它们为荣耀和梦想。另外任天堂的动画营销策略的非常成功, NO 151号精灵宝可梦,是通当当年的《コロコロコミック》杂志5月号、8月号及同年7月的《イブニング》第4届次世代WORLD HOBBERY 分别通过来信抽奖和现场配布的方式向玩家们赠送了这只神秘的妖怪。这一系列活动引起玩家的反响,对《口袋妖怪》如名度的提高起到了不可思议的效果,从此此道渐作推出,在图鉴编号最后几位,总会特意留几只隐藏的幻之宝珠,它们都需要参加官方活动才能获得。

◎种族庞大,应有尽有!

要说PM家族这10年来的发展,在业界也是无与伦比的。从初代的一百五十一种精灵,到《金·银》的“一百五十一只精灵,再到《红·蓝宝石》的



一百八十六只精灵，随后是《钻石·珍珠》的四百九十二只精灵，算上一种精灵的多种形态，已经突破了五百种大观，这在同类游戏中是无人可及的，有可爱的，有令人恐惧的，有霸气的，也有威压的，有不能进化的，有能二次进化的，有需要道具进化的，有需要通信才能进化的，还有需要靠进化才能获得的，还有超远古的神兽、来自外星的神兽、异空间的神兽，乃至还有创世神兽，不管身份贵贱或是种族强弱，只要你能想到，你所想要的精灵，几乎都能在这里找到，各取所需，受众面极广，应有尽有，所以能够吸引这么多玩家来喜欢。而且很多精灵的造型都源于现实生活，比如超人气皮卡丘就是只会放电的老鼠，而其对手的精灵却是喵喵，它的原型是猫，猫和老鼠是宿敌，看来设计者除了对昆虫类有研究外，也非常注重对现实生活元素的挖掘，而神兽的设计不是源于古老传说就是外星生物，凤王、许愿星、冥龙、墨墨兽、创世神都是传说中的生物，而超梦、迪奥西斯、裂空龙等都是幻之生物。更重要的是，《口袋妖怪》宣传的是环保、友爱、团结、热爱生命的高尚主题，这对社会青少年的教育培养起着重要的引导作用，所以家长们也没有将其拒绝。厂商以精灵们是人类的朋友，这个观念来拉拢人心，在PM的世界里，精灵和人类都是保护大家共同生活的星球而共同努力着，这也符合我们所提倡的，同一个世界，同一个梦想，这个和谐的主题。

◎ 精髓中的精髓，联机对战！

可以说，那些对PM系列不同一般的玩家，肯定没有体验过与其他玩家联机对战后的乐趣、满足感和荣耀。能将自己培养的精灵组队后与朋友联机对战，这点是任天堂经营策略上极大的成功。与朋友商量好，各自购买一套不同版本的卡带，然



后相互通信收集齐全全部精灵，然后再将这些精灵来进行较量，这种设计完全全的抓住了玩家的心理，不论是收集控还是对战控都会拜倒，完全掌握了消费者的心理，对症下药的效果当然是软件、软件的销售量丰收。PM也出过不少家用机版，但为什么销量就差，笔者在这里可以很肯定的告诉大家，就是因为家用机版不能使用的自己培养的精灵来联机对战。以上观点都是笔者亲身体会，记得在《金·银》发售时，笔者就与同宿舍的好友交换精灵、联机对战，不亦乐乎。但两人一起玩NGC版的精灵之风时就不是那么尽兴，觉得收集齐精灵后就失去了游戏的动力。

PM的联机对战有着非常深奥的学问，近500种精灵，组队的选择搭配庞大，首先光是考虑队伍的平衡性和相性都是很难的事啊，种族值点和6围值、努力值分配、属性、特性、配招也都是要深思熟虑的问题，然后选定目标后就要开始实施捕捉，抓到后还要看个体值和性格，等级练满后，组队的战术和之前设想的会有些出入，整个队伍还



需要磨合，最后还要进行调整。这是一个非常需要时间和精力和精力的作业，绝对不是草率了事。但就是这个复杂的过程使得核心玩家们大呼过瘾，当你用自己养的队伍取得胜利后，就像是自己的心血结晶得到了证明，其满足感不言而喻，相信各位PM的核心玩家会和七曜感同身受，如果你觉得PM是一个很单调、很肤浅的游戏，那么笔者建议你用自己培养的精灵来对战，相信你会改变观点。

◎ 三栖互动，三方资源互补

口袋妖怪的游戏软件强大，在动画方面同样席卷全球，首先要说的是，DQ系列在日本本土虽然无比强大，但在海外市场基本无人响应。而PM在欧美的影响力绝对不次于FF，可谓是一骑绝尘的全球制霸，TV版动画片已经推出了五百集左右，在全球内产生了很大的影响力，并大幅提升了PM这个品牌价值。虽然TV版吸引了无数的观众，但其实PM动画的精华都是剧场版，前文中提到很多作品中的幻之精灵都是通过广告活动才能获得，那么剧场版的电影票就成为领取官方配送神兽的凭据。比如七夕许愿星拉比就是通过2003年的口袋妖怪（七夕的许愿星）电影票，

针对《红·蓝宝石》版直接赠送。2002年的剧场版《水都的守护者》送的是《红·蓝宝石》版去南岛的船票，捕捉红蓝宝石和版本颜色相同的水都2004年的《裂空之访客》送的是诞生岛的船票，那部可以捕捉拉鲁雷奥西斯，而在今年7月19日公映上映的《古拉迪纳和冰空的花束》，凭借这部电影票就可以得到《钻石·珍珠》版凯亚伊的配送。总而言之，每部剧场版的核心剧情都是围绕着当年正续中的神兽展开，玩家们通过剧场来进一步了解神兽的传说，这种策略极大的推动了前文的人气，比如1996年的《超梦的逆袭》，1999年《洛基亚的爆发》就让玩家们记住了超梦和露亚这两位大超人气的神兽，以至于近十年来，提到PM中的神兽，核心玩家们都对其念念不忘。

根据相关统计数据，PM的剧场版动画，自从1998年推出第一部《超梦的逆袭》以来，已创造过5000日元以上的价值，成为日本最赚钱的电影品牌。不仅是游戏和电影，《口袋妖怪》系列的卡片、CD、电视节目乃至文具、服饰、儿童

玩具和各种主题周边在日本都十分畅销，堪称任天堂旗下回报最可观的系列。在口袋妖怪剧场版10周年紀念作《迪亚路加VS帕鲁基亚VS盖亚》上映前，其预售券的销量就轻易突破200万张。当时的主要缘由是因为与游戏联动的特典大量不断上升。公映前做到2002日元以上的票房，这让负责电影发行公司也感到吃惊。这就是“怪物级”游戏的影响力，造成了如此爆炸性销售热潮的“起爆剂”，PM剧场版企画从2003年开始，就把利用口袋妖怪游戏软件进行游戏的角色以限定入手交换券的形式搭配电影预售券一同销售，因此创造了每年都有几千万的销量记录。

◎ 欲穷千里目，更上一层楼！

“口袋妖怪”如今已成为游戏业界上最有价值的品牌，从96年至今创造的收益已将近一万亿日元。这个品牌横跨一百多个行业，共记有上万种相关产品，全球生产其相关产品的公司达到一千多家。皮卡丘也成为多啦A梦、Hello Kitty之后的日本第三大卡通偶像，并且大有后来居上之势。在PS系王朝时代，虽然NGC未落，但任天堂凭借《口袋妖怪》在掌机上创造源源不断的利润而从索尼对SONY的强硬，这才有了今天的反击。任天堂立志将“口袋妖怪”打造成30年内都不会过气的卡通品牌，其受众也在不断扩大，过去只是集中在儿童、中学生以及他们的30来岁的父母，但伴随着影响力的不断扩大，高中生、大学生之中的爱好者也在增加。任天堂是在打造游戏界的“东方的迪斯尼”，迪斯尼拥有丰富的角色形象就是其取之不尽的财富，而任天堂从“马里奥”诞生的那一天起也就开始了模仿迪斯尼的轻快思路。“口袋妖怪”的成功有诸多的偶然性，不过任天堂这一新生代偶像的诞生却是必然的。

也许你还是觉得《口袋妖怪》画面太简单、情节太单调、流程太单调，但是你却不得不承认《口袋妖怪》确实是一个巨大的商业奇迹。这一点让人想起了同样畅销的DQ系列，以及同样简单的《马里奥》系列。笔者认为它们的巨大成功，就是把握了游戏创作的精髓，这就是“生活的灵感”。对生活中最简单最单纯的模仿，就能创造出最伟大的奇迹，这最希望《口袋妖怪》能继往开来，在保持原有优点的基础上，能挖掘出更深层的亮点，欲穷千里目，更上一层楼，早日超越年迈的“马里奥”，成为真正的王者。

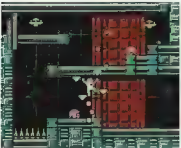


洛克人回归 像素游戏的逆袭

首日六万销量的“FC游戏”

根据美国著名游戏销量网站VGChartz与任天堂美国分部的联合调查表示，今年9月22日在美国发售的WiiWare上的游戏《洛克人9》首日下载量达到6万+。本作的自前下载量已经排在迄今所有WiiWare游戏总下载量中排名第七，而且据预测，本作的首周下载量很有可能突破二十万+。

估计有不少读者都会觉得，首日六万份的销量算什么？有这种成绩的游戏虽然不能说是“多了去了”，但也在不值得将其拿出来说说吧？呵呵，适可而止吧。我们先要明白，这不能算是一款以正统形式发售的游戏，因为它是在Wii主机上的WiiWare平台以网络下载的形式推出的。玩下下载的游戏需要支付一定的Wii Point点数，本作需要的Wii Point点数是1000点，在美国相当于10美元，1000美元，在日本相当于1000日元，折合人民币的话就是七八十元左右。听起来很便宜对吧？可实际上本作的价格在WiiWare游戏中已经算是经典的了，其余作品大多是500日元。



“回到过去和现在，你会觉得这不是一个游戏吗？”

为什么这么便宜？因为这是一款“FC游戏”。

不过你先看清楚，这只是一款“FC级别”的游戏，并不等于Wii虚拟主机（Virtual Console）那种FC、MD游戏的ROM下载。《洛克人9》野村的发信人早已地地道道地将这款重登无罪的系列正统续作，绝对的新鲜感，并非老游戏或是老游戏复刻。

时隔十二年的续作

如果有人要评选史上续作推出间隔时间最长的几款游戏，虽然无法保证本作是NO.1，但是要进前10，那是绝对没问题的。因为，本作距离上一款系列正统续作《洛克人9 金属勇士》的推出已经差不多有十二年了。

“不能吧？我怎么感觉这些一直在看洛克人的新作推出啊？”肯定有人会说这么。没错，洛克人的新作不仅是，一直在推出，而且前两年推出的频率还提高，不过，这些都不能算是真正的系列续作。我们所说的“真正续作”，是指特定的“洛克人”系列而不是后来推出的X、ZERO、EXE这类衍生系列。《洛克人8》的推出时间是1996年12月17日（04年PS2上那是“X8”），所以，“十二年”这个数字可显半点水分都没有。

当然，《洛克人9》之所以是正统续作，绝不仅仅是标题上的“正统”，本作无论是游戏系统、操



“上次，《洛克人8》全属英雄，还是在96年底发售的。”

“‘回归’，就是完全‘回归’到FC时代的游戏水平——当然，凭良心说，这次的画面至少在发色数上还是比FC要强上那么一丁点的。”

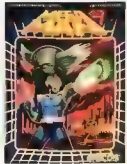
代表回归的“9代”？

说起来，在游戏作品中，似乎不太到了第9代作品的时候就表现出明显“回归”意向的例子。当然，这样的例子并不少，因为能够出到第9代且以数字命名的系列作品本来就少之又少。不过，我可以举出两个例子，这两个都是极有知名度的游戏系列，那就是FF9和DO9。

FF9就不得不说了，“回归原点”本来就是该作的主轴，本作回归到FF6以前的风格，游戏又立足于充满童话氛围的世界观。水晶系统再次再现取魔兽系统，古老的职业系统再次回归。人物设定方面也由东野圭吾掌笔执笔，正好与现代社会观的FF8相反。某种角度上说，9代可以看作是系列历史的“神回照”。坂口也认为这是“最接近想象中的最终幻想”的作。

至于DO9，这款游戏发售也，具体发售日仍日遥遥无期并且即使公布也有了再大跳票的危险。制作人并没有说这是“款‘回归’性质的作品，但是开发平台定为掌机NDS，就决定了本作至少会向画面水准上回归‘回归’到PS时代了，而且，原本打算做成实时战略动作的系统最终还是回归了回合制的老传统上。说起来，DO9也足够回归的，因为DO系列虽然每作都会做一一些细小的改进和变动，但整体延续下来的还是那样，别折腾，就是‘回归’。”

与上面两款作品相比，《洛克人9》可是绝半点含糊的回头和回归了。游戏的画面和音乐都是以标准8位机的形态进行制作，游戏难度也与元祖洛克人系列保持一致，玩家所能使用的技能也只有方向键、射击和跳跃。其中，难度的“回归”是最彻底的，游戏中的许多场景和机关绝对的复古，因此，尽管实际游戏流程很短，编辑室里的某同事仍然还是奋战一天后才得以通关。



“这次回归的不仅是在画面和音乐上，连游戏系统也回归了。”

硬派的胜利？

你能想象如今一款FC表现水准、需要背板的高难度游戏还能首日就卖出六万份，并且极有可能达成首周“十万份”这种成绩吗？《洛克人9》就做到了。尽管因为这种莫名其妙的“回归”方式让本作在发售前就备受争议和批评，但是结果说明一切，至少美国玩家用实际行动，掏银子，表明了对传统和硬派的喜爱。

本作的发售也已经在稍后的24号正式提供下载，不过相关设计数目前尚未出来，个人感觉成绩肯定比不上美版的首日6万份，看一些近几年洛克人相关衍生系列的作品吧，觉得最好的，觉得最好的，也就这水平了。很遗憾日本玩家会有美国玩家这么热爱“硬派”，咱中国玩家想必也会有这样的结果。

洛克人9的这种画面、这种关卡设置、这种操作以及这种高难度，真的是很久很久没见到过了。实在很难想象到这样的游戏在如今这样的游戏环境下还能取得这样优秀的销量，或许也只有“偏执”的美国玩家才会有这样的反应吧。

那么，本作的胜利是否代表了硬派游戏和高难度的胜利？至少是重新崛起的希望？这个实在言之过早。爱恨自有公理，不过画面回归FC这样的做法实在是“逆潮流而动”，高难度自然是最终将被拒绝的。但是，款好玩又好看的游戏，和一款好玩但不好看的游戏，你会选择哪个？何况，如今的大部分玩家接受这种画面和操作实在是有些强人所难了。

《洛克人9》的热卖难道真是少见的特例，而非主流？

不过，至少CAPCOM和冒险家最成功了，如果本作销量能超过一二十万份的话，极有可能，那么也就代表至少有 一百方美元的收入，下放游戏无卡带版也是虚拟制作成本，这仅限于美国地区而言。开发这样一款“偏执”的游戏连成本都不赚，难道想也知道得可怜。

所以，当你发现接下来的《洛克人10》、《洛克人11》仍然是“FC游戏”时，请不要大惊小怪。

延伸阅读：什么是WiiWare？

WiiWare是任天堂在2008年推出的，一项的网络服务，类似于虚拟主机，可以让玩家通过Wii点数来购买WiiWare游戏，不同之处在于，虚拟主机是购买前世代的游戏重新推出，玩家可以玩到许多以前的经典游戏，而WiiWare则是推出全新的游戏，一些规模比较小但极具创意的游戏都会在WiiWare上推出。除了可以玩一些小游戏外，玩家也可以利用比较低廉的价格来取得一些好玩的游戏。

曾经风光无限的天才，在人生坎坷中将怎样抉择 铃木裕你要去何方？ ——冈本吉起的独家访谈

——铃木先生是如何成功的？

冈本吉起 哎呀，久仰大名 久仰大名！真高兴今天能在这里遇到铃木先生，可以荣幸地邀请您一起喝茶吗？

铃木裕 彼此彼此 冈本先生太客气了，小姐再添杯上好龙井

冈本 嗯 现在老兄气色最近很闲啊，还在老地方发财吗？

铃木 唉，一言难尽啊，老弟你也知道SEGA可没有CAPCOM那么好混，我这把老骨头混了二十多年不还是一事无成

冈本 老兄别这么说，我本人和我的一帮小弟弟都很钦佩您的。其实我一直有个疑问，老兄如此高深的才干，当年刚入SEGA几年内就平步青云，彻底是如何做到的？据我所知，铃木老兄从1983年进入SEGA之后，几年内连续发表了《heng on》、《space hamer》、《out run》等等等等数不清的街机游戏作品，速度之快让人不敢相信，而且素质还那么高，敢问老兄这么强的创新能力是否得益于什么秘传秘地秘学呢？

铃木 哈哈，老弟你说笑了，我可能是从地底下就不用在这里混了。其实我只是把脑子里想到的东西变成感谢的事情，并将之实现罢了。对于我来说，我不喜欢麻烦和已经搞定的事情，再由你去加以改良的工作，那不符合我的风格，而且很容易让人讨厌我的东西和原有的比较。我喜欢做的是那种从无到有的东西，一切从零开始，既不会有僵硬的框框，也没人限制你什么，这么我可以充分发挥我的想象力，这样做出来的东西都会得到全新的评价，也会有更多的挑战性，所幸的是公司当初给了我这样的良好环境，那时我很年轻，我不断地萌发出新的想法，并且基本都得到了实现，那时我一天到晚都在想这些事情，从最开始的游戏概念一直到《VR战士》，可以说是我的黄金时期。

冈本 啊 真让人羡慕，当年我做《街霸》的时候都没有这么好的环境
铃木 老弟啊，你若是身在福中不知福，你可知道我当初有多么苦吗

——《莎木》的灵感是从哪里来的？

冈本 好了好了，咱不说这个了。还是来说说老兄您最为自豪的《莎木》吧 不瞒您说这可是我最近最喜欢的SEGA游戏了，当年我可是连续玩了好久呢呢

铃木 哎 你不提这个也罢，最让我伤心 这年头做艺术的人怎么越来越少了呢，都去玩什么“最初幻想”、“恐龙勇士”，人心不古啊

冈本 老兄别这么说，至少在当时看来《莎木》的评价是非常高的，还有您把那些游戏的名字全搞错了
铃木 不管那么多 反正我的《莎木》在今天这个时代是没法再出了，带到中国来的《莎木Online》也没什么成效，还号称网游大国呢，哎！

冈本 不过我倒是好奇，像《莎木》这样的创意当初

您是怎么想出来的呢？别告诉我只是凭空想像，我不信。

铃木 这个嘛 其实是我在SEGA长年工作一直以来的一个梦想，有幸在最后得以实现了。当年我在SEGA之前是不怎么擅长玩游戏的，可以说技术非常烂，不过我和顺时候喜欢旅游，不管是远途都是到处逛逛，我小时候就喜欢骑着自行车到离家很远的地方冒险，为此经常被父母骂，上了大学后更是喜欢上了爬山，时常约上几个好友从山下一直到山顶，家附近的山山水水几乎都被我们玩遍了，还记得有一次我们开车行驶在山间小路上，因为行驶得将车开到，时速40公里，差点将车滑出了山道，所幸及时刹住了才没让轮子掉下去，不然你今天就看不到我了。

冈本 我的老天，真够惨的，这就是青春吗？

铃木 所以说，我从学生时代开始对于冒险、探险类的灵感就已经达到了允许皆作的功力 我心中早已储存了相当多的感想，只是在等待一个能够得之早机的灵感。在90年代刚入SEGA时，我就想过要做这种充满真实感风格的游戏，也提出过一些想法提案，但因为当时的技术力所限等原因公司并没有采纳，不过并没有放弃我的想法。直到SS土星时代，我才得到了实现这种构想的真正机遇，在游戏中制作一个虚拟世界并在其中真实冒险的概念逐步成型，我便在很多人的支持帮助下开始了SS版《莎木》的开发工作，说真的当时我心中十分兴奋，我终于可以把我的多年的梦想加以实现了

冈本 我好象看到过SS版《莎木》的开发影像，您想无礼当时给我的感觉确实是惨不忍睹

铃木 你这么说的也没什么。确实当时我们开发SS版《莎木》时遇到了相当大的困难，因为电脑制作出的东西根本达不到我预定的要求，再加上当时SS的市场前景已经很渺茫，多次询问老板之后还是转移到了正在研发中的DC平台上，并且在DC上市后很快就被玩家见面了。
冈本 不过从二章后很多年都没有续篇的消息了。
铃木 这也算是没办法的事，二章的销量不佳，即使我想继续做，公司老总们也不会点头的。不过倒是便宜了年轻轻那小子，后生可畏啊。

——今后打算怎么办？

冈本 唉，聊了这么多，还不知道您现在过得怎么样了。听说《莎木Online》已经全面运营了，作为这项项目的主持的老兄您是怎么打算的？

铃木 呵呵，你又说我的伤心处了 莎木Online是我寄予了很大期望的作品，也借鉴了很多美国公司的经验，甚至不惜斥巨资引进美国人才巨大的市场，希望可以借此让《莎木》系列游戏重新焕发生机，但事非人愿啊，我后来才明白，现在的玩家更喜欢看刺激刺激刺激刺激刺激，这种模式力主的市场是没有人欣赏的艺术的，日本这种对艺术的网游在中国根本就吃不开，经营惨淡可是可想而知的，真是艺术



幸运的读者

冈本 这些梦断了之后，您还有什么打算吗？

铃木 我现在是重无一身轻，我曾创造的品牌已经没有可以一再拿的出手的了。你要知道，对比在任地獄夢得意富有的富家，我这个曾被赞赏为SEGA吉祥物的老骨头简直就是失败的典范啊，对此二三年前，我似乎有些江郎才尽了

冈本 您难道没想过另寻出路吗？为老兄的才干和在业界的名声换份工作应该不是很难吧。

铃木 我并不是没想过，但你要知道 我这些年几乎都是在失败中一路过来的，身价早已不如当年了，即使我去另觅他处，有谁会要我呢？再说SEGA待我不薄，即使我这几年的没什么作为，老总们还是给我安排了个创造当家的职位，嘿，这名字不错吧？负责创造的官员，老弟你是不是很想惹我呢？

冈本 这个 这职位您是怎么怎么像个整天吃饭睡觉的闲职呢？就跟某公司的久X良X的高级顾问一样，不过我倒是想问一句，铃木老兄是否还愿创作游戏呢？您还不到60岁啊。

铃木 说实话，我很希望《莎木Online》从新再开始运营的，这是我最大的梦想，我不会放弃对它的努力，绝对不会，甚至是开发新作也好，《梦归之蓝》不是也借助网络化得以成功了吗？我相信《莎木》也不会就此埋没的。所以目前为止，我并没有离开SEGA的打算，我会继续在游戏中的为实现我的梦想而努力。

冈本 哎呀，真是了不起的人。不知不觉我已经聊了好几个小时了，天色已晚，明天还要上班呢，那么咱有机会再聊？

铃木 能和老弟聊天真是心情舒畅，我也要回家了，明天还要继续为游戏而努力，再见

冈本 再见！您哪

“我的生命已经献给《莎木》了， 我不会放弃对她的努力。”

疾风流言帖

VOL. 20

索尼开始开发PS4 继续沿用Cell内核

SONY已经开始准备后路了,以眼下情况,庞大的软件开支与不甚景气的市场状况让PS3已经很难在PS3上坚持太久。目前SONY已经开始着手开发下一代主机PS4,而前几次换代不变的则是PS3的PS3没有非对称流化, CPU仍为索尼自家的Cell系统,并且在大多数方面将以低成本为设计目标,以降低主机的开发制造费用,并尽早投入市场。

Cell的劣势? Sony为之投入了一笔巨额的资金,索尼更在PS3上的核心处理器没有得到应有的收入回报,不要说本世代,就算再加上一个世代也未必能还清这笔帐,再加上SONY的其他产品有亏损也采用了Cell核心,所以PS4不会再次开发一款新的CPU,而是会将Cell加以改造继续使用,因此PS4的性能不会比PS3高出太多。相反会在外观造型、规格内存等方面加以简化,小型化,换句话说,就是类似任天堂的NGC到Wii的转变一样,以机能之外的方面吸引消费者,而这不仅是CPU的问题,尽力削减成本是最主要的原因之一。另外,SONY吸取了本代血的教训,将会全力开发这款新一代的主机,以争取提前竞争对手市场上,而前来说讲时间,应该在2011年。

编者按:这个算是众多关于PS4消息中最为确切的一条了,PS3现在的状况不算很好,SONY为此赔了很多钱,下一代主机采用低成本战略倒是合情合理,只不过Wii那样的转变可不是想学就能学的,倒是比较在意是否会被PSP那样以改良的方式推出呢?让我们期待以后几个月内的动向吧。

《天诛4》将有PSP版?

“立体忍者活剧”的新作《天诛4》即将于10月23日于Wii平台推出,相信已经有不少系列的忠实爱好者为此专门购入了Wii主机以期待新作的面临,而最近来自澳大利亚制作机构以及开发厂商内部的消息显示,这款游戏很可能并非Wii独占作品。

在澳大利亚负责游戏审查的机构ACRC最近给《天诛4》的游戏评级中,机种一栏并非标注的是“Nintendo Wii”而是意味着多平台的“Multi Platforms”,这一情况出乎很多人的意料,因为FromSoftware在任天堂方面都没有提到过《天诛4》存在其他机种的消息,那到底是怎么回事呢?在这之后有人通过相关渠道联系到了开发

商的内幕人员询问过此事,得到的答复更加出人意料,据称开发组正在加紧制作《天诛4》的PSP版,在Wii版推出前将会先行予以公布,而且还会追加Wii版没有的新内容。

编者按:《天诛》系列在PSP上推出过一款合集版的《忍大全》,还没有推出过正续系列作品,《天诛4》是首次登陆Wii,要说出PSP的版本估计也只是外传性质的其他作品吧。

SEGA将推出新型掌机?

曾经的硬件巨人SEGA退出主机硬件市场已经有很多年了,且作为软件商在今天过得挺不错,而最近有多家海外网站报道了一条消息,据称SEGA目前正在研制一款新型的MP4播放器,其除了播放视频外,还将对应游戏功能,以及收听音乐,阅读电子书,上网等一系列功能。这种概念与SONY的PSP似乎非常相似。

这款命名为“Sega Vision”便携游戏机据称已经得到了SEGA公司内部人员的证实,SEGA的确是在开发这款新型的MP4播放器,并且将于明年2009年发售,不过不同的是,内部人士称这款游戏播放器并非是以游戏作为主要卖点的,因为SEGA目前还打算重新杀入游戏主机的硬件市场,SEGA仍然会保留自己软件开发与发行商的位置,做自己想做好的游戏,只是在主业之余会开发一些软件之外的东西,仅此而已。另外,对应这款游戏器的游戏应该只是像手机游戏那样的Java游戏。

编者按:SEGA现在日子过得比以前好多了,SEGA的老人们恐怕不会从心底彻底打消对硬件市场的野心,猜测,这款游戏播放器估计是某的一块踏脚石,如果效果不错的话,不排除SEGA会推出新款游戏机的可能,NDS与PSP之间似乎还缺一个合适的“第三者”。

任天堂的主机是超耐用的?

游戏主机是做什么用的?当然是玩游戏的!那主机耐用什么?当然是玩所有电量的杀手了!世界上每天不知有多少电量产品被各种各样的原因阵坏,耐降性已经是现在所有电器

厂商要面对的课题之一,而最近有项研究表明,电子游戏界的元老任天堂的主机,无论是家用机还是掌机,都是世界上抗冲击力最强的。

地1公尺高,地方微由箱体式下降,清脆的响声后主机没有任何异常状态,在反复摔了10次之后,主机依然完好如初,可以正常游玩,这确实让人为之惊讶,而任天堂的掌机更为厉害,在高达1.5公尺的高度上向下摔10次以上后,这部顽强的NDS仍然像新机一样将自己的游戏画面呈现在你的眼前,就像是那些的蜘蛛一样,这还不算,据说,任天堂当年最早的“超级GB”简直就是金钻打造的,在80年代初中东海湾战争中一部GB被一名士兵带在身上,当一枚炮弹把士兵炸得死无全尸后,这部GB里面的游戏数据 intact,但回收人员居然发现这东西仍然可以正常游玩玩游戏!甚至有人将当年伊拉克在考虑是否采用GB的材料做士兵们的防弹衣。

编者按:虽然有些夸张,不过任天堂的东西确实是很耐用的,据称任天堂为了防止小孩子将主机摔坏而做了特别防摔处理,另外,测试时测试,摔坏而还是不好的,小孩子不应该模仿。

360《最终幻想13》仍将有日版发售

前段日子《最终幻想13》美版X360平台让业界等待了好长一段时间,所幸SE多次信誓旦旦地保证日版仍将由PSP独占才使玩家们愤怒的心情渐渐平息下来,但世事变化快,人心变化也更快,就在OBTG5后,又传出了假个版本日版FF13将登陆X360的消息,让人不禁又对这款游戏作何方向产生了兴趣。

一种版本称,目前SE在开发游戏之时,已经为X360准备了美版与亚洲版两种版本,美版就是之前E3展上公布的,而亚洲版则是面向亚太地区推出的版本,将在香港、台湾、东南亚地区上市,其中还包括日本,亚洲版将采用英文语言日文字幕的方式,从这种说法来看似乎比较合理合理,以新很多X360美版游戏都是如此发行的亚洲版本,而另一种传言则是更直接,称X360美版发售的同时也将同步推出日版,也就是说美版的FF13只是比PSP晚上市一段时间而已,“独占”完全不存在了,但这种说法存在比较大的争议,而目前官方的信息显示, X360《最终幻想13》现在只在欧美发售,亚洲发售的版本仍在未定论中,具体到底是如何,我们现在还无法完全确定,等待官方的确切消息似乎是最唯一的选择。

编者按:虽然有些夸张,不过任天堂的东西确实是很耐用的,据称任天堂为了防止小孩子将主机摔坏而做了特别防摔处理,另外,测试时测试,摔坏而还是不好的,小孩子不应该模仿。

最期待游戏TOP10

Game Chart

生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险
■2009.3.12 ■\$9.99美元

在1998年的浣熊市事件后，克里斯协助建立了生化危机安全评估联盟（Bioterrorism Security Assessment Alliance，简称BSAA）。威斯克也将在游戏中登场。



387票



最终幻想13

■PS3 ■SQUARE ENIX ■角色养成
■2009年预定 ■价格未定

虽然在E3展上宣布本作将在PS3和360两个版本上发售，不过其日版试玩版仍然是PS3独占。这次的东京游戏展上SE就在专门的小黑屋上播放了40分钟的视频。

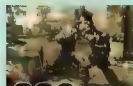
超级机器人大战Z

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟
■2008.9.25 ■\$329.9美元

游戏已经正式发售，相信狂热的机战玩家已经撸了一遍目了。说起来，本作的超级系主角机竟然使用扳手，果然是名副其实修理工专用机。



356票



战争机器2

■XBOX360 ■EPIC ■动作射击
■2008.11.7 ■\$99.99美元

本作预定11月7日同步在推出中文版，普通版定价1490港币，并预定推出采用金属盒包装，内含游戏设定资料集，幕后花絮DVD等附加周边的限定版。

332票

恶魔城：被夺走的刻印

■NDS ■KONAMI ■动作游戏
■2008.10.23 ■\$140.00日元

女主角能够同时穿上，融不同特殊装备，而且每个装备都有相应的不同技能，比如“Y”和“X”是对应每只恶魔，“R”是指上角身体的后背。



314票

6 XBOX360 / 街头霸王4 / CAPCOM / 2009.2.3

7 XBOX360 / 古墓丽影：地下世界 / EIDOS / 2008.11.18

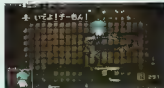
8 PS2 / 真·三国无双5 SP / KOEI / 2008.10.2

9 PSP / 最终幻想：纷争 / SQUARE ENIX / 2008.12.18

10 PSP / 勇者别嚣张or2 / SCEJ / 2008.10.16

CHECK! 威斯克再现生化危机!

本届TGS估计会有大量的新情报透露，其实仅仅是任天堂新发布的NDS游戏就已经足够吸引人的眼球了，而这款新型机的宣布其实早已在人们的预期之中，游戏方面，系列经典反面角色威斯克将在《生化危机5》出现，并且有可能协力使用的传言。



！玩家扮演的破坏神追加了新技能“地下地震”，威力非常强劲。

《超级机器人大战Z》和《真·三国无双5 SP》已经发售，下期将公布上榜游戏则是PSP上的《勇者别嚣张or2》。《勇者别嚣张》系列打破了历来“勇者正义，恶魔邪恶”的使用设定，玩家扮演魔王通过有策略的经营地下迷宫，养育恶魔来打败不断入侵的勇者。

这次的续作《勇者别嚣张or2》中玩家将继续扮演破坏神在地下繁衍怪物，抵抗来犯的勇者们。本作中将导入世界地图概念，关卡数也将是前作的4倍，勇者的数量将是前作的2.5倍，而魔王军的怪物种类也将达到前作的3.3倍。

TOP! 日本家用主机软件周网销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.9.22-2008.9.28

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	PS2	超级机器人大战Z	BANPRESTO	2008.9.25
2	NDS	口袋妖怪·白金	任天堂	2008.9.13
3	NDS	节拍天国GOLD	任天堂	2008.7.31
4	NDS	世界毁灭	SEGA	2008.9.25
5	PS2	高手对决大奖赛2	NBG	2008.9.25
6	NDS	龙珠DS	NBG	2008.9.18
7	PS3	交叉利刃	COMPILE HEART	2008.9.25
8	Wii	Wii Fit	任天堂	2007.12.1
9	PS3	潜水员假期 被隐藏的记录	SCEJ	2008.9.25
10	Wii	灾难：危机之日	任天堂	2008.9.25

■PS2上的《超级机器人大战Z》首周销量约为37万份左右，比第二次大作的销量有所不如，但略高于OGS的34.6万。从走势来看还是有希望突破五十万份的成绩。《口袋妖怪白金》的销量早已轻松突破百万，估计这个势头还将维持相当一段时间。



TOP! 美国家用主机软件周网销售排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.9.21-2008.9.27

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	Wii	Wii Sports	任天堂	2008.11.19
2	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.6.19
3	XBOX360	足球大师：鼎力解放	LucasArts	2008.9.16
4	Wii	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. Interactive	2008.9.23
5	XBOX360	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. Interactive	2008.9.23
6	PS2	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. Interactive	2008.9.23
7	XBOX360	摇滚乐团2	EA	2008.9.19
8	XBOX360	战火兄弟连：地狱高达路	Ubisoft	2008.9.23
9	NDS	乐高蝙蝠侠	Warner Bros. Interactive	2008.9.23
10	NDS	宝可梦：超级华丽	任天堂	2008.9.22



■本期美国榜除了前两位是任天堂家族的长盛不衰的Wii之外，其余基本都是新作。其中华纳兄弟的《乐高蝙蝠侠》成绩突出，除了PSP版之外，其余各个版本的作品均冲进了前十，借着《蝙蝠侠6》电影的热卖，也带动了游戏销量的火热。

游戏铁板阵



洛克人9

■CAPCOM
■动作
■日版、下盘
■全年龄 1人



洛克人9系列正统作品的原身初露真容，以全新故事搭配怀旧风格的声光效果与简单的操作，呈现早期系列作的复古风。本次在WiiWare推出《洛克人9 复活的夏尔》，是一款对旧作向大家推荐的高品质作品。本作系统与《洛克人2》的相似，洛克人拥有跳、跑、射击等动作，而后时代作品中出现的滑翔、蓄力、冲刺都没有出现。本次任务的目标依然是打倒八位机器战士，而夏尔则一位，都能获得他们的特殊武器。By 七嘴



《洛克人9》是系列沉寂了10年之久的最新作，与其说是一款Wii上的作品，倒不如干脆说是是一款全新FC游戏。因为本作的画面完全回归FC水平，包括人物的造型、场景的设计、整体效果等等，都像是在玩Wii平台上的模拟机。本作的制作人依然是《洛克人》系列生父稻船敬二及竹下庸雄。这次游戏的品质无需多言，还是丰富有挑战性，而在画面方面，尽管游戏画质非常清晰，不知道新玩家会不会很憧憬呢？By 小沛



在128位机上做8位机的游戏，光凭这个就要向CAPCOM顶礼膜拜，不管是画面还是音乐风格全都回归了FC的“原汁原味”，从那个年代过来的玩家恐怕都要泪流满面，不过虽然8位机的水准，但画面清晰还是很高的。基本会看到多少世纪游戏的东西，由此看来厂商并没有偷懒。游戏的难度依然那么高，各种设定与让人恼火的机关陷阱也完全“回归”，如果你喜欢洛克人，就绝对不容错过。By 烟柳



信賴鈴音・肖邦之梦

■Bandai Namco
■角色扮演
■日版、BO
■全年龄 1人



本作可以看作是XBOX360版的进化型资料片，再说是白一点，就是NAMCO的编续完成。首先是增加了两名新的可操作的角色——クレスとエンとセナード，他们是在原作品中与重要剧情线相关的人物，在本作中似乎都会成为可操作的角色。除此之外在PS3版中玩家可以在宝箱内获得各角色的特别服装，会在战斗各方面表现出来。故事的流程也进行修改，玩家可以更加深刻的了解故事全貌。By 七嘴



《信賴鈴音》原来是360为数不多的日式RPG，如今又移植到了PS3上面。本作是以19世纪浪漫主义音乐家肖邦为主题的梦幻风格角色扮演游戏，叙述重病的肖邦在临终前所经历的一场梦境世界历险。PS3版加以强化，追加了新任务、新迷宫、新关卡角色、新换装系统等要素，并且强化了剧情事件的演出，主要就是增加了几个角色的戏份和配音。不过这个游戏对于玩过360版的玩家是否有吸引力，我表示怀疑。By 小沛



虽然X360版已经推出了近两年，不过因为原作的优秀，PS3版的画面在现在看来依然是很绚丽的，对比同社前月的《薄暮传说》也要略胜一筹，只是人设的幼齿风格仍然不是每个人都会喜欢。PS3版新增的要素不能算多，不过新同伴和新增的多重结局对于玩过X360版的玩家倒是颇具吸引力，让故事更加完整的同时也增加了重复可玩性。只是，这款PS3版本还是给人“种出了两年的遗憾感”。By 烟柳



雷电4

■MOSS
■飞行射击
■日版、DVD
■全年龄 1-2人



本次X360的移植版可谓相当成功，几乎是完美移植了去年发售的街机版，而且在街机版的基础上还添加了很多新鲜元素。游戏的手感很硬，而且拥有非常完美的平衡性（比如雷电4的射击），可以使用武器非常丰富，并可自由调整8种难度，在第四关之后增加了2个关卡，使总关卡数从街机版的5个变成了77个。把自己的得分上传到网上参加排行榜的“World Ranking”模式则是移植为XBOX360版而设置的。By 七嘴



360版《雷电》是街机的移植版，除了保持原有的街机模式，还加入了更多丰富的要素。例如加入可自由调整的8种难度，在第四关之后增加了2个关卡，增加了三种挑战模式，并且还有画面和帧率保持等几个模式选项。在内容方面也是要比原版的街机版丰富得多。作为一款街机移植作，本作的操作是最简单的类型，没有复杂华丽的系统，玩家需要做的就是射、武器升级、解雇子弹而已，简单而富有乐趣。By 小沛



这款游戏给我第一感觉就是系统很全面似乎很复杂，每个选项是干什么的都看得很清楚，让人一看就有想玩的欲望。游戏难度适中，对本人这种飞机游戏菜鸟来说也不算很难，几处关卡的地方放几个保险也能顺利过关。不过游戏的画面移植得相当小，了解原作的玩家16:9比例，玩起来感觉不爽，感觉就像是显示被切割成了二分之一，时间变长了很多眼睛疲劳，这也是一些家用机推出后STG游戏的硬伤。By 烟柳

外部意见看板

●goingamer论坛对本刊点评游戏的评测 (www.goingamer.com)
乐高·蝙蝠侠

《乐高 蝙蝠侠》是以著名的乐高积木为造型的又一作品，总体上看，本作比较贴切PSP游戏机游戏的特色，短小精悍。游戏中各种场景和人物无不栩栩如生地体现出积木的元素。游戏的画面美观，再加上积木

的衬托，使玩家有种童心未泯的感觉，在表现力上提高不少。游戏系统并不复杂，很容易上手，对敌人的物理攻击、飞镖攻击、炸弹攻击等打场面对付的也很轻松，但是小心不要先伤到自己的同伴。但是本作似乎没有脱离《乐高 积木冒险家》的环境，依然是积木的碰撞、拼装、同伴的自由切换等，让人感觉只不过是故事和故事背景换掉了而已。游戏内容和系统没什么新意和大的突破，这个让游戏的耐玩度大打折扣。游戏的音乐和《乐高 积木冒险家》区别并不明显，似乎就是在沿用它的音

乐。虽说有些新瓶装旧酒的嫌疑，但是游戏中也有它自己的独到之处，例如绳索的运用、人物在转换色时的转换、转换后特有的能力、飞镖等，这些都是过关解谜的必备要素，合理的运用它们也不是 将简单的事情。

By 刀BOBO
信賴鈴音・肖邦之梦
作为XBOX360上广受好评的RPG作品的原制品，PS3《信賴鈴音 肖邦之梦》在原作的基础上，增加了若干新要素，使得原本已经出色的本作更加完美。画面方面完全继承了360版的细腻程度、清新风格，虽然也有明

显的视觉增强，但是单单是完全再现360版的效果，已经足够让人爱不释手了。故事剧情方面，PS3版新增增加了2位角色，同时围绕着新角色，会展开全新的剧情。另外，收录的全新任务，使得游戏可玩度有所提高。游戏系统方面，厂商部分修改了游戏主要剧情，玩家可以更全面的了解故事全貌。新追加的各种难度的挑战也是PS3版的一个亮点，装备这些特殊服装后角色的装备将会变得更强、移动、战斗等各方面表现出来。操作感没有什么太大的改变，音乐依然优美动听，另外一点不得不提的是，PS3

神秘事件档案 百万遗产

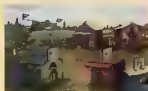


- 白天堂
- 侦探游戏
- 美版 ■卡带
- 全年齡 ■1-2人



发售前说这是最宣传的作品，实际游戏质量还是富富的。玩家要做的就是找到各种隐藏的物品去连接剧情发展。游戏一开始提供了Rocke和Detective两种难度选择，前一种无时间限制且有许多提示可以使用，后者则为时间限制且提示数量也少得多。除了根据物品名单在画面中将这些隐藏的东东找出来之外，还有许多小游戏等着玩家，例如解谜物品、与物品互动、拼家、找茬等等，乐趣无穷，画风也很可爱。 **By 北斗**

命运迷宫DS

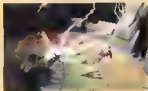


- Grafite Entertainment
- 角色扮演
- 美版 ■卡带
- 13岁以上 ■1人



比较传统的日式D&D游戏，玩家可以以战士、法师、刺客等多种职业中自由选择自己喜爱的展开冒险。在人们聚集的部落中与人们接受各种各样的委托，帮助他们解决困难。不过本作的舞台可没什么野外场景，基本上都是在各种各样的迷宫中进行的。游戏画面是在是太粗糙了，虽然只是3D，但是采用的是第一人称视角，操作比较别扭，战斗节奏较慢，缺乏技术含量。文字大小，看着有些累，不少台词都是重复的。 **By 北斗**

星球大战 原力解放



- LucasArts
- 动作游戏
- 美版 ■卡带
- 13岁以上 ■1人



《星球大战 原力解放》是多年来的经典作品，总体来看，PSP和PS2版本属于同一版本，而360和PS3属于另一版本。虽然在情节方面大致相同，但是关卡场景、关卡数量和系统都不同。本作在战斗手感上还是比较好的，打起来的感觉比较爽，可收集的要素例如光剑原石、各种服装、水晶等较多。不过可能由于机能限制，游戏的贴图有不少明显的破绽之处，视角方面的呈现和校正都让人感受比较不舒服。 **By 北斗**

龙珠DS



- NBG
- 角色的演
- 日版 ■卡带
- 全年齡 ■1-2人



改编自龙珠的游戏，这不是第一款，更不是最最后一款。本作比较新颖的是从漫画连载开始的剧情开始，讲述了小悟空与布尔玛初次相遇之后的“出山”展开收集龙珠的冒险故事。游戏开始于小悟空家大门上的“福”字被破坏，游戏会按照剧情发展，主要有连续不断的普通攻击和充值的蓄力冲刺攻击，拳脚招式攻击力稍弱但硬直少，如意拳模式攻击力高但硬直大。许多技能和机关都需要玩家手动触发。 **By 北斗**



带着侦探游戏的这名侦探美，游戏合集，对玩家的魄力要求不高。为了让玩家的游戏可以轻松入门，特别为玩家准备了简单模式。在这一模式下不但没有时间限制让玩家快速通关，还有诸多提示。而高难度下，玩家则必须通关并且不是几乎不会得到提示。谜题、拼图等小游戏也略有难度，谜题不是很难，谜题面也会让玩家眼前一亮。虽然不能是游戏大作，但绝对可以当玩家带来乐趣，更会使玩家在游玩中感到放松。 **By 北斗**



GBA作品的续集，玩家在游戏中的必须挑战地下城，典型的美式角色扮演游戏。进入地下城之前玩家需要在地面上城镇搜集情报，并且购买各种武器和装备，准备万全后才能进入地下城。不过本作的游戏画面过于粗糙，对玩家的体感是一个挑战。另外由于战斗部分交代不清，玩家经常会觉得自己在做什么、下一步该干什么。无论各个版本本作都仍然停留在GBA时代，实在是比较让人失望。 **By 北斗**



分数级投资广阔的一款作品，在多个平台发售，本作则与PS2版本相同。《星球大战》的人气有目共睹，手持光剑砍杀敌人也是无数玩家的梦想。本作则让玩家进入星球大战的世界，并以各种收集要素，丰富了游戏的内容。战斗系统并不复杂，玩家可以轻松上手，但成为战士却是一个日工之工。不过本作依然存在着不少没能完美呈现原作的遗憾，比如游戏画面粗糙，视角方面使玩家在游玩中感到不舒服。 **By 北斗**



经久不衰的超人气漫画《龙珠》终于登陆DS主机。画面风格与漫画保持一致，并且采用3D游戏画面，表现出立体的漫画。游戏分为多个章节，每章还分为对敌各异的战斗系统，充满挑战性。玩家可以以游戏中使用龙珠召唤元气主人公悟空，在战斗中收集各种道具，强化自身的战斗力。本作还加入了许多格斗模式和如意拳模式两种模式，虽然画面很暴力，但DS主机下的3D战斗明显不如其他主机的作品。 **By 北斗**



这个游戏与“神秘岛”和“猴子的脱出”有些相似，玩家需要从一个固定场景中找出可以调查的东西，当找出全部的线索之后即可过关。这样的游戏DS版本很少，游戏性只限于解谜部分，制作的资金不多，游戏的制作周期短，推出的速度也快。玩家在解开所有的谜题之后，再通关一遍就没有什么挑战性了。所以这个游戏的重复性很差，靠游戏玩的话也是索然无味，大家还是轻松完成游戏吧。 **By 北斗**



这是一个美式幻想风格浓郁的游戏，国内玩家一时间不容易适应。游戏的界面就不友好，玩家需要用触控笔引导主人公到各种地方去完成任务然后开始冒险。整个游戏流程的许多方面游戏性比较一般，没什么超越的地方，而典型美式的游戏体验，深入角色的剧情和看轻某些没有个性的主角，会把这个游戏的可玩性也大大降低。如果说现在没有更多选择的话，那么这个游戏还是可以拿来一玩。 **By 北斗**



星球系列在欧美一直人气很高，游戏也是一款一部一部地出。这一代的《星球大战 原力解放》是Lucas Arts以游戏为主体推出的游戏。小说系列作品，其中游戏是核心部分。本作虽然是个全平台推出，但是PSP版的内容似乎很值得玩家们一试。本作的战斗手感比PS2版，而画面接近PS2版，在手机上，虽然画质较差，但在国内的人气，估计喜欢玩它的中国玩家也不少。 **By 北斗**



本作集合了《龙珠》最初几卷的剧情，看过原著漫画的玩家一定会觉得十分亲切。早期的《龙珠》风格轻松幽默，各种剧情都用过场动画表现，看着就觉得很过瘾。游戏的动作手感超一般，但是有Dragon Ball 这款游戏在，玩这个游戏的人也就不会少。现在龙珠在欧美地区推出这些年，现在也已经相当的火，届时本作一定会推出海外版，为日本出口创汇，这也是动漫界的一件憾事。 **By 北斗**

百家争鸣! 意见看板

玩家NonO对《星球大战 原力解放》的评价 PSP和360的两个版本我都玩了 感觉PSP版的原力强度和连招系统比360强了许多 在封锁和有限障碍的入口前会提示玩家输入技能键才能发动攻击。另外 本作中也加入了QTE系统PSP的QTE 不过打起来挺累的 我尤其担心PSP版本的按键给拉坏了都。每过一关就能在飞船

内部的调整系统里进行各种QTE设置，杀敌后获得的点数 主要用来学习各种被锁定的技能 这点类似战略。每种技能可以获得最高等级的提升。GAMESPOT对《星球大战 原力解放》的评价 剧情和世界观方面虽然是本作最大的亮点了 星球原著的经典以及在全球拥有的极高人气已经引有足够的吸引力了。本作在物理引擎方面做得非常出色。例如光剑等武器无论是在打击感还是光影效果的处理上都让人印象深刻。虽然多平台发售的作品 但是仍然根据PSP的特性制作了不可少得有的模式 诚意十足，缺

点方面 最不爽的就是游戏镜头了，实在是太过糟糕 而且漫长的读取时间也是一大弊病，但无关卡之间需要读取 收集战斗也需要读取，实在是烦人。(7分) 玩家nonofan000对《乐高蝙蝠侠》的评价 本作给我的印象还是挺爽的。这次可说的主角比较正面和反面两大阵营，虽然目前为止我直都在使用蝙蝠侠和罗宾 不过仍然感到很有趣。每个角色的战斗风格和技能都完全不同 例如场景中的许多物品都是可以打坏的 例如窗子、雕像、水管等等。互动性很强。画面

比起前作来已经有明显的进步：看来厂商在PSP版上下了相当的工夫。好坏两个阵营各有3名角色可以选择 每关的任务各不相同 各种各样的交通工具也非常有特色！玩家小雷对《龙珠DS》的评价 说实话 玩了以后感觉有些失望。原本每个招数都会比较有意思 毕竟龙珠题材的游戏 近几年的作品差不多都是格斗游戏了 能够做出这样一代有角色扮演的游戏 的确做出来 再加上又是从漫画最开始的剧情出发，应该有很大发挥空间的。游戏画面比较一般 小悟空有拳头和如意拳两种战斗

审问刑事



■SUCCESS
■推理游戏
■日语版
■全年龄 1人



比较有特色的一款推理游戏。正如游戏标题，本作的重点在于“审问”，精英系统也正在于此，玩家需要通过“审问时间”结束其成功走向，而那些黄色的“距离真相”将会随着真相的逐渐解开而减少，当其为零时真相大白。审问犯犯时还需要通过不同的口气，例如普通、愤怒、冷淡才更有效果。审问时一气呵成的畅快感做得很好，可惜画面实在是太粗糙了点。By 北斗



Success公司最近表现极为活跃，相继推出了大量作品，虽然其中没有能让玩家产生难忘的经典作品，但如前各特色值得一玩。本作也不例外。本作游戏可以以让玩家体验到警察的生活，玩家在游戏中的主要任务是，亲自审问犯人，切身体验到警察的辛苦。在玩家的日常生活中，绝对不会有这样特殊的体验，因此立志成为警察的玩家，或者对警察的工作非常好奇的玩家一定要不要错过这款游戏。By 曹飞



这个游戏乍一看与《逆转裁判》有相似的地方，但是真正玩起来，感觉却大相径庭。玩家将置身于扮演的是不是辩护律师，而是审问犯嫌疑人的警察。游戏与逆转系列相似，分为现场取证和审问两大部分。玩家需要调查案件的蛛丝马迹，拿证据和证据，之后利用心理战术和证据使犯人招供认罪。作为调查犯人的警察，游戏看起来自然将辩护作为主角的游戏不同，总体感觉不错，如果推出汉化版一定很不錯。By 银子

侍道Portable



■SPIKE
■动作游戏
■日语版
■15岁以上 1-2人



关于本作，其实个人最好奇的，就是区区160M的容量是怎么装下那么多东西的？除了游戏本身和地图的两大段CG之外，还有一段关于PS3版侍道最新作的宣传片，把这些东西都去掉的话，貌似也就剩下多少东西了。而作为侍道系列的PSP移植版，本作并非白痴，无论是手感还是整体剧情上基本上都完全移植自了原作。特别的，这次还支持无线联机对战功能，作为一款武士，“拔刀砍人”还是极为爽快的（仅限在游戏中的）。By 北斗



以武士为主题的作品。游戏画面清晰，可以看清角色的场景设定，但角色表情僵硬，有如行尸走肉。视角调整很不贴心，游戏时眼睛会很累，玩家会头昏眼花。在战斗中可以对对手连续的设计比较有趣，随机得到角色主人公合成的设计颇为推出现。武器收集要素丰富，无线联机功能可以使玩家享受到对战的乐趣。另外游戏中除了大量的CG外，竟然还有一段宣传片，更真实的是而本作的容量其实大……By 曹飞



这部作品移植自原PS2版的侍道，但是追加了许多原创内容，还可以在战斗模式中使用PS3版《侍道3》的主人公。游戏节奏给玩家的感受很独特，一个剧情的世界现在展现在眼前。整个游戏的素质还算过得去，不过因为PS2版本本身是个很一般的游戏，所以移植到PSP之后，能够吸引玩家的除了游戏的移植度，也没有太多的东西可说了。喜欢武士题材或者对类似游戏的玩家，可以尝试一下这部作品。By 银子

星之卡比



■任天堂
■动作游戏
■英语版
■全年龄 1人



对于“卡比”系列作品而言，你愿意还是不要明说画面水平了。说难听点，这就是一款GBA水准的游戏。当然，画面一般并不代表游戏不好玩。游戏整体风格延续了系列一贯的特色。画面清晰可爱，动作性很强。本作采用了新的“伙伴系统”，那就是当卡比吸收了敌人的能力之后，既可以选择使用其能力也可以选择将其放出来作为自己的伙伴一起冒险。特别有意思的是在BOSS战时还能成类似RPG那样的效果，非常道。By 北斗



游戏画面没有任何进化，仍然保持GBA水平，但游戏性却不逊色。游戏画面和游戏性一直是业界争论的主题，也是难以融合矛盾。毕竟游戏的画面有限，提高游戏画面并不必然意味着游戏性，反之亦然。但图只是少了一点，但这款游戏的大多是靠游戏性。本作是一款完全重视游戏性的作品，让玩家在可以记起的游戏画面，全心投入游戏中。这样平凡的作品自然是很受欢迎。By 曹飞



这是卡比系列在DS上推出的第一部作品了。实际上，这个游戏是SFC版《卡比超级明星》DS复刻版（似乎这个系列的复刻就一直没有停止过）。整个游戏素质相当不错，从画面到操作感都很棒，玩家用传统操作方式就可以推倒修正，也追加了一些新要素。因为很多大作使用SFC版，所以也可以把它当作一部新作来看。从复刻游戏的角度来看，这个游戏已经是挺不错的了。By 银子

乐高蝙蝠侠



■Warner Bros
■动作游戏
■英语版
■全年龄 1人



最近几年“乐高”系列游戏出得不少，从星球大战到哈利波特，这款游戏应该算是其中一款。其实人都是喜欢“乐高”系列游戏的原因，故其角色角色看上去非常可爱，原本可能非常帅气的打头造型，在“乐高”化后却有一个小胖子。本作比较有特色的地方就是玩家可以不必非得扮演正面角色，也可扮演小丑和猫女等反面角色。除了通常的战斗之外，也可体验各种交通工具战斗，收集要素也比较丰富。By 北斗



游戏素质远超过前作的作品，实际游戏中玩家可以切身感受到厂家的进步。玩家可以扮演反派角色可以引发反抗，可以从正反面两方面进行游戏。各个角色特点明显，为玩家的多周目游戏做好了准备。游戏中玩家可以随意破坏很多物品，游戏性更为扎实丰富。关卡数量虽然不多，但由于可以选择的主人公较多，让玩家即使玩得不厌。游戏中的交通工具各具特色，让玩家能迅速进入充满乐趣的世界。喜欢乐高游戏的玩家快去玩玩！By 曹飞



乐高玩具与美国大片的紧密接触已经不止一次了。自从《星球大战》、《夺宝奇兵》之后，《蝙蝠侠》也来到了乐高玩具构建的世界之中。游戏中的故事与电影《蝙蝠侠：黑暗骑士》原故事，是为了配合乐高的玩具而原创的。无论是蝙蝠侠的服装还是乐高的玩具都会喜欢的。这个游戏有一个有趣的地方就是打头造型很暴力，但是人物打的时候并不血腥，而是拆成 乐高积木，真是太有趣了。By 银子

百家争鸣！ 意见看板

方式 可以说各有优劣 不过经过切换就不大方便了 必须先停下来再按确定才方便 让人感觉不够流畅。迷富里虽然也有一些类似谜题的设计 不过没有什么太有意思的谜题 斗牛球没有改造的空间。如果是冲着一个谜题 可能这款游戏就没人玩了 尽管如此 开场时所到那熟悉的人脸语音或主题曲时

还是感动了 把。玩家kksd对《审问刑事》的评价很高 实在是人相粗了 不知道是厂商有意为之还是怎么回事 感觉我类都超过这个粗。不过本作的审问系统还是做的挺出色的 虽然 是砍破玻璃窗 不过实际上搜查证据的内容并不多 主要还是在搜查室对面展开质问。通过 系统的询问。以及不同的语气和态度 将事情真相逐步揭开。特别爽快解开真相的时候 音乐节奏会有明显的加快 让人感觉到心跳加速和热血沸腾一气呵成 的感觉 希望有人能推出汉化版作

品 日文看真是累。玩家zdg78对《神秘事件解决 百万遗产》的评价 与其说这是 款侦探游戏 不如说是 考验玩家眼力的找茬类游戏更确切些。游戏中的许多情节都需要玩家在画面中找出列表中的物品来。因为屏幕太小 所以每次还得翻回图鉴查看着要找的是什么……不过本人通常的做法是——一行一行的瞄过去。轮完点完后基本上也能找得差不多了。游戏中还包括了其他各种类型的迷你小游戏要素 画风比较可爱 看上去很轻松。另外，似乎现在这个ROM版到第四章会死机。

玩狂战士wvy对《命运迷宫DS》的评价 如果说这是 款GBA游戏设计没人会怀疑 游戏画面实在是粗糙了。对于里个建筑的门框经过 经常是在门口转弯半天就进不去 令人啊！这迷宫的战斗场景采用了第一人称视角 操作不方便 节奏慢 感觉各个职业的大方便没法发挥出来。其实本作这类游戏完全可以做得很好，不知道为什么他们却出成这样。一个素质让人失望的游戏 说实话我个人还是更喜欢大菠萝那类形式的游戏的 可惜在主机上缺乏此类优秀的作品。

TOPIC 中文版Wii Fit十月发售

作为任天堂最新发布的主要游戏之一，Wii Fit的主要顾客群被定位为母亲以及老年顾客等对“马里奥”以及“口袋妖怪”等人作不感兴趣的非传统玩家。游戏同拥有一个与向同款的“平衡板”，可以感应到重心的移动。

Wii Fit提供四个类别超过40种活动，包括有氧运动、力量训练、平衡以及瑜伽。它可以追踪用户的身高指数以及体重，绘制训练进度

计如图。

在Wii Fit中，平衡板日本还是对



表格，并给出健身小贴士。

本作不仅是在日本还是美国，发售后都获得了很好的销量成绩，而且好评不断。今年暑假期间，台湾的百货店Wii已经正式发售，而本栏目之前也报道过已发售的两款繁体中文版Wii游戏《Wii运动》和《Wii Play》，如今，Wii的中文软件阵容又将加入一名新的成员，那就是上面介绍过的《Wii Fit》。

据台湾总代理放出的消息，该作的繁体版已经在测试中，预定十月上旬左右登台，到时候不仅有繁体字，还会有专门的中文语音搭配。应该是第三款官方正式发售的中文Wii游戏。

最后小编叮嘱一句《Wii Fit》说到底只是一款游戏，虽然有健身功能，但还是无法真正替代体育运动的，游戏之外，偶尔也要多出门运动运动哦。

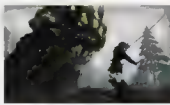
TOPIC 《神鬼寓言2》中文版

由Junction Studios制作，微软发行的360角色扮演游戏大作《神鬼寓言2》(Fable II)，将由微软代理发行。于今年10月下旬同步在台推出中文版，同时预定推出包含丰富周边的限量版珍藏版，供玩家选购。

本作是由知名游戏制作人Peter Molyneux领衔制作，沿袭了前作的高自由度与多样化成长系统特色，并大幅强化包括游戏画面、角色人工智能、战斗系统以及动态演出等表现。游戏故事设定在前作的500年后，让玩家体验横跨一生的史诗故事以及创新的即时游戏系统。在本作中任何“选择”都会带来影响，游戏将提供玩家一个真正互动的世界，通过每一次的“选择”来亲眼见证这片土地的变迁。玩家将决定主角的性别开始，体验从年

少逐渐成长茁壮，然后结婚生子，选择自己要过的生活并决定自己的命运。

《神鬼寓言2》的中文版预定10月21日全球同步推出，普通版定价1390台币，限量版定价1590台币，内含游戏幕后制作花絮光盘、特制附赠玩偶、精美典藏卡(15张)与Xbox LIVE会员试用与附加内容下载卡等周边，通过限量的方式发售。



一次前作玩家觉得好评，这次的续作也值得期待。

TOPIC WiiWare上的中文游戏

WiiWare是任天堂提供的一个玩家自制游戏与发布游戏的开放平台。不过目前大多都是游戏厂商在此发布一些小品级和实验性的作品。例如这期CAPCOM的《洛克人9》也是WiiWare的作品，并且首发当天就获得了6万下载量的好成绩。当然，这些作品虽然可以免费下载，但实际上大多是付费下载。Wii上的游戏中中文版的极少，不过WiiWare上倒是有一款，那就是《梦幻泡沫》(POP)。

本作是一款十分简单的休闲游戏，游戏规

则很简单，每位玩家要不断点击屏幕上的泡泡使之变大并爆炸，爆炸还会使周围的起爆有一定引爆，而不断爆炸同样颜色的泡泡还会有一分加成。游戏最多可以4人一同游戏，玩家还可以上网登录分数查看自己的排名。游戏将通过WiiWare下载发行。本作的汉化测试版早已发布，汉化程度高达90%，负责汉化的人员有WiiDao、椰升瑶瑶和mengshi(曹萌幻兽)。

本作是由一名名为Nnooo的澳大利亚悉尼日本工作室制作，也是到目前为止公布的首款非日本本土开发商发行的WiiWare游戏。这是一款不错的休闲类小游戏，推荐给Wii的朋友们下载来玩玩。

目前Wii上的汉化游戏还是比较少的，其实在技术破解方面已经没有太多问题了，只不

过Wii上的游戏大多比较简单，而且翻译人员太过稀缺。在我国，虽然也有不少玩家购买Wii都在试图寻找破解的“方便性”，不过其实除了那些正规的作品之外，在这上面也可以找到一些有意思的小游戏。本作这样的休闲作品其实也不错。

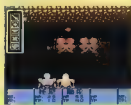


“虽然实际上需要汉化中文量并不多，看不懂也不怎么影响游戏，不过还是中文看起来舒服。”



TOPIC 福州外星科技公司

“福州外星电脑科技有限公司成立于1993年，是一家集开发、生产、销售游戏类、儿童益智类、英语教材同步教辅产品的专业正规软件公司。公司执掌于技术的不间断投入和钻研，所有产品均为自主开发、自我制造。将市场和高新技术进行完美的结合，打造出独具特色，适合国内外的产品。”



“这移植版的《外星战士》还是相当不错的。”

直爽得不一样。在当时，外星科技主要有两大业务内容：一是将著名日文FC游戏汉化后发售，一是制作自己的中文FC游戏；就汉化这方面来讲，说实话，外星科技的翻译质量算是比较一般了。很多翻译都牛头不对马嘴，如果你有闲工夫将日文和汉化版对比一下的话，就会发现错翻、乱翻之处实在是太多了。而且比较让人无语的就是在将日版DQ1-4翻译后却是以DQ4-7的名义进行发售的。例如DQ1的外星科技汉化版被取名为《勇者斗恶龙4》。

这种命名方式曾一度让许多玩家感到混乱和困扰。

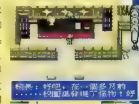
在自制中文FC游戏方面也有两种，一种是其他主机上的著名作为原班进行FC重新制作，这方面比较著名的作品有《外星战士》、《三国英杰传》等等。

其中《外星战士》给人的印象还是不错的。《外星战士》的原型是MD上的经典RPG作品《梦幻之星4》，能够在FC上做到这种程度，倒也是让人不得不佩服外星科技的实力。不过也有不少比较粗糙的作品，例如《生化危机》。

另外一种则是原创性比较强的自制游戏了，这方面的作品也有不少，例如《爆笑三国》、《甲风英雄》、《地通战》等等，其中不少人认为质量比较高的当属《爆笑三国》了。其实批评外星科技的意见中最主要的几条无非是翻译质量太次、命名混乱、拿来主义、作品质量良莠不齐。但是不管怎样，尽管翻译质量一般，但如果少有它当年汉化的那么多中文游戏，恐怕今天的玩家数量就没有这么多了。而之所以会出现上述的那么多问题，个人认为还是外星科技公司缺乏好的游戏创意策划人员，就技术制作方面已经没有任何的问题了，而营销上的功夫也是不错的，当年即便是许多偏僻的地方也



能买到外星科技的卡牌，这说来也挺逗。说到这里，外星科技这些年来已经极为低调了，主要业务也都是基于汉化主机上的一些经典游戏，尤其是《口袋妖怪》系列，可以说是一个相当建立了战略联盟。这两个曾经无比活跃的游戏厂商，如今已经基本淡出主流玩家的视野了，但是，仍然祝它们一路走好——为了它们曾经带给大众的那些欢乐。



外星科技，做出一套多平台的游戏，让玩家能够随时随地玩到好游戏。

七龙珠的梦幻故事再次上演

本作全程都可以使用触控操作，各按键主要是起到辅助作用。

移动 使用触控笔点击屏幕上的某个地方，小悟空就会自动往那个方向跑，也可用方向键来直接控制悟空的移动。

菜单 点击下屏左上角的菜单按钮就会出现主菜单，也可按R键来进行菜单切换。主菜单从左上到右依次为道具、小悟空、布尔玛和系统设定。道具栏里是在冒险过程中拾到的各种物品，其中的食物可以恢复体力。

点击道具后会询问给哪名角色使用，再次选择点按即可。冒险过程中还会收集到体力碎片（体力

のかから）与气力碎片（气力のかから），攒够一定数量后即可提升小悟空和布尔玛（两人是共通的）的体力与气力上限。

系统设定 系统设定的情报（じょうほう）中各选项从左到右依次为地图（ちず）、龙珠雷达（レーダ）、章节（エピソード）与帮助（ヘルプ）。龙珠雷达也可在平常按SELECT快捷键直接调出，再次点击还能选择放大和缩小。

章节选项 主要用来查看本章的任务和目前的进度情况，包括宝箱收集率等等，“帮助”项用来查看各项基本操作以及一些基础知识。系统设定的“设定”せつていは进行音量等设定，“中断”ちゅうだん可以在没有存档点的地方保存并退出，但是和火纹一样，只能用一次，下次进入游戏后就没了。

视角 用ABXY四个键可以观看到上左右四个方向的地图情况。



初期流程攻略

CHAPTER 1-1 プルマと悟空

1. 游戏开始后，悟空和布尔玛会出现在一个村庄里。悟空会向布尔玛介绍自己，并告诉她龙珠的存在。布尔玛会告诉悟空，她需要悟空的帮助来寻找龙珠。悟空会答应布尔玛的要求，并开始寻找龙珠的旅程。

2. 悟空和布尔玛会前往一个山洞，在那里他们会遇到一个强大的敌人。悟空会使用他的战斗技能来击败敌人，并拿到龙珠。布尔玛会告诉悟空，她需要悟空的帮助来寻找龙珠。

拳头与如意棒 战斗系统讲解

小悟空有两种武器可以使用，拳头和如意棒。两种武器模式可以通过点击下屏中央正下方的按钮进行切换，也可以按L键进行快速切换。拳头的攻击方式是连续点击对方形成连击，拳头的特点即是速度快、硬直小，但是威力相对偏低。如意棒的特点是攻击范围大、攻击力高，但是速度偏慢硬直较大。另外，游戏中一些谜题的解开都需要利用到如意棒可以伸缩的特性。

除了这两大类战斗方式，还可以利用环境中的某些物品进行攻击，例如最常见的就是将大石头举起砸向对方。需要注意的是，小悟空

举起大石头后行动速度会变慢，而且石头也是一次性消耗品。

本作中没有防御的选项，不过可以利用翻滚和见切来躲避对手的攻击。翻滚和见切的快慢其实差不多，都是快速点击两下小悟空旁边的空地，不同之处在于翻滚平常就可以发动，而见切则只有在敌人的攻击范围之内并且敌人发动攻击即将打中小悟空的时候才能发动，成功后就是龙珠格斗游戏中那种突然闪到对方身后的效果了。

战斗获胜后会得到“修行之证（修行之あかし）”，相当于经验值，用来提升特殊技能的威力。

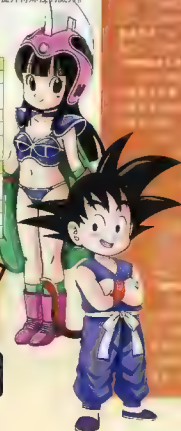


全特殊招式操作说明

かまこ	抓住小悟空不动一小会就会自动进行蓄力，蓄力后的攻击力会有明显提升。
前進	全身发向前冲时，冲刺时处于无敌状态，非常好用。和技巧、提升威力后可以增加冲撞的次数。
ふつとばし	先让悟空处于蓄力状态，然后点击其身旁的黑点即可发动，有打击效果。
スピニング	旋转攻击，当悟空处于蓄力状态时，用触控笔在其身旁画一个圆形，即可发动旋转攻击。
快速击打	快速点击两下，悟空，这时会在其身旁四角出现“か”“め”“は”“め”四个字，依次点击后便可成功发动冲击波。
伸縮	最常见的攻击方式，用触控笔在悟空周围画一圈，悟空就会伸缩身体去触碰那个点并发动攻击。此招式“用头攻击敌人”也是还原当时对石头和开合剪刀的玩法和原理。
叩きつけ	蓄力状态时朝某方向冲刺，即可将面前的障碍物全部击碎，是大范围攻击手段。
上车轮	蓄力状态时，在悟空周围画一个圆，即可形成一个大型空转，主要用来对攻击。
下车轮	蓄力状态时，用触控笔在悟空周围画一个点，按住不动一段时间即可朝这个方向发射强力。



NDS	本游戏名称 龙珠DS	开发公司	NBGI
	动作角色扮演	发售日期	2006年12月
	平台	人数	1-2人
		发售日期	2006年12月



游

手柄可以说是我们广大玩家平常接触最多的“项设备”，作为玩家与游戏主机进行互动的输入装置，手柄从其诞生之后的这几十年来已经发生了相当大的进化。通常的游戏手柄包括左方的方向键区域和右侧的动作功能键区域，传统的方向键都是十字型的四键按钮，不过现在的手柄大多采用类似摇杆了。

第一代手柄

十字方向键、AB键

Point.1 FC手柄

FC手柄采用了任天堂的专利十字方向键技术，这一技术最早是在其掌机“Game & Watch”上。FC手柄在外观色泽上给人感觉简洁但是印象深刻，除了左侧的方向键之外，还有四个按钮，它们分别是右侧的A键、B键以及中央的START键与SELECT键。早期FC手柄采用的是红色和金黄色，到了FC后期，任天堂还发售过一种黑、白、灰三色的手柄，将“Nintendo”的LOGO印在了右侧的AB键上方，外观上感觉视角更加分明，同样让人印象深刻。



比较有意思的一些细节就是，FC手柄的2P没有START键和SELECT键，但2P手柄上有个发夹风和音量调节钮。在某些游戏中还是需要用到2P麦克风的，例如著名的变态游戏《北野武的挑战状》，游戏中就需要玩家戴着2P手柄对麦克风吹气。另外，黄版FC手柄则是支持插板的。

大部分的手柄一般还会在手柄“两肩”部位设置2到4个L、R键，在手柄正中央部位设置START和SELECT键以及模式选择键（例如360手柄的导航键），而且大多采用了力回馈功能。对于绝大部分的游戏主机而言，手柄都是最为主要的输入设备——除了Vita之外，尽管Vita手柄也能像传统手柄这样使用。

手柄的进化史同时也是游戏业发展历史的缩影。

Point.2 SMS手柄

世嘉SMS

(Sega Master System) 系列主机手柄的外观与FC手柄比较相



似，但是在方向键的设置上采用的却不是任天堂FC的十字键位，而是方块键位，而且没有START键和SELECT键，两个功能键名称也不是A和B，而是“1”和“2”，其中“1”键也兼有“START”键的功能。应该说，SMS的手柄与FC手柄比起来无论是外观还是实际使用手感上都有较大的差距，SMS的手柄在外观和设定上仍然还有很明显的早期摇杆控制器的影子，方向键采用方块设计固然为了避免使用任天堂十字键所需缴纳的专利费，但是手感却不怎么样，1、2两个功能键上下两侧的凸起让人玩起来别扭。还有就是“1”和“2”这两个功能键的名称，用数字命名的方式会让人感到抽象。

手柄者，玩家之利刃也

之所以想要制作这次的企划，是因为某日去逛游戏展，从某种程度上来说，它由那个展位摆满了“也到宝”的黄色、绿色、蓝色的手柄，都带有浓浓的怀旧感和收藏价值的黄色手柄和手柄柄，虽然这种怀旧的现象实在是不怎么好理解，不过倒也别有一番风味。其实你完全可以在看到这些手柄的时候，想到它们曾经使用过，外家会有的手柄。

手柄，其实是一个玩家与游戏主机之间的桥梁，它不仅仅是游戏主机的一部分，也是玩家的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。

手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。

手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。手柄的进化史，也是游戏主机进化史的一部分。



手柄进化史!

与我们一起成长的宝剑



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



SELECT

START



第二代手柄

四功能键、扳机键、菱形排列

Point.1 SFC手柄

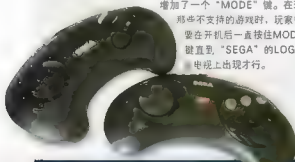
与FC手柄相比，SFC的手柄在外形上更为圆滑，而且也不再是之前那种长方形的的设计，而是中间略窄、两端略宽的外形。此外，SFC手柄还增加了两个按键“X”键和“Y”键，这两个键与A、B两键共同组成了SFC手柄右侧的功能键区，呈菱形排列。这种四键菱形排列法在后来的手柄中被任天堂红白机及其余硬件厂商广为采用，唯一可能有所区别的也就是按键的名称不同而已。另外，SFC手柄的另外一个变化就是在手柄向右侧侧加入了L键和R键，这个设置同样在后来的手柄设计上被广为采用，这种键位也被称为“扳机键”。



比较有意思的一个细节就是，SFC在日版和欧版的手柄其ABXY四个按键的颜色分别是：A键红色、B键黄色、X键蓝色、Y键绿色。而美版SFC手柄的这四个按键颜色则分别是：A键为深紫色，XY两键为淡紫色。

Point.2 MD手柄

MD手柄最显著的特色就是其半弯曲的造型以及纯黑色的外形了。MD手柄采用的是8方向的方向键，还有一个START键和ABC三个功能键。三个功能键的设定对于那些早期移动过来的动作游戏而言已经够用了，例如《战争》。不过随着越来越多的格斗游戏的移植，特别是《街头霸王2》，三个键就已经明显不够用了，因此后期的MD手柄改成了六个功能键——将原来的ABC三个功能键稍微下移，同时在上方再增加了XYZ三个功能键。不过有些游戏并不支持这六个键手柄，例如《约翰狂战士》和《奥运会金牌》等，为此，SEGA还专门在新手柄的右侧增加了一个“MODE”键。在玩那些不支持的游戏时，玩家需要要在开机后一直按住MODE键直到“SEGA”的LOGO在电视上出现才行。



常见手柄功能对照

手柄	平台	最早发售日期	同时支持平台个数	扩展功能	无线功能
各种便携机控制手柄	雅达利2600	1977	2	无	无
雅达利2600	雅达利700 (未发售)	未知	未知	无	有 (通过串行传输)
FC手柄	FC	1983.6.15	1	无	有 (通过Famicom Satellite)
FC光枪	FC	1984	1	只能在视频接口使用	有 (通过ES Satellite)
世嘉Master系列	世嘉Master系列	1985	2	无	无
FC Advantage	FC	1987	2	无	无
FC Power Pad	FC	1987	2	无	无
FC Max	FC	1988	2	无	无
Power Glove	FC	1989	2	无	无
U-Force	FC	1989	2	无	无
MD手柄	MD	1990.10.29	2	无	无
MD无线手柄	MD	1990.10.29	2	无	有
SFC手柄	SFC	1990.11.21	2	无	有
SFC无线手柄	SFC	1992.10.29	2	无	有
TurboPad	TurboPad	1989.8.29	1 (最多5个)	无	无
Super Scope	SFC	1992.9.1	1 (只能在视频接口使用)	无	有
Menacer	MD	1992	2	无	有
美洲虎手柄	美洲虎	1993年11月	2	无	无
SS手柄	SS	1994.11.22	最多12个	无	无
SS 3D手柄	SS	1995年7月	最多12个	无	无
Stunner	SS	1994年	2	无	无
PS手柄	PS	1994.12.3	2	无	无
索尼飞行摇杆	PS	1996年4月	2	无	无
N64手柄	N64	1996.6.23	4	有	无
Quadraxis手柄	PS	1997年4月	2	有	无
DualShock震动手柄	PS	1997年下半年	最多8个	无	无
跳舞机	泛用	各种时期	泛用	无	泛用
DC手柄	DC	1998.11.27	4	2个端口	无
DC光枪	DC	未知	2	4个端口	无
DualShock 2	PS2	2000.3.4	2	无	无
GBA	N64	2001.3.21	4	有	无
GC手柄	N64	2001.9.14	4	有	无
XBOX手柄	XBOX	2001.11.15	4	2个端口	无
无线无线手柄	N64	2002.10.10	4	有	有
OK键	N64	2003.12.12	4	无	无
NDS	Wii	2004.11.21	最多16个	通过USB接口	有
PSP	PS3	2004.12.12	最多32个	有	有
X360手柄	X360	2005.11.22	4	有	有
六轴手柄	PS3	2005.11.17	7	无	蓝牙
Win手柄	Win	2005.11.19	4	有	蓝牙
Win游戏手柄	Win	2005.11.19	4	无	与Win手柄相同
DualShock 3六轴	PS3	2007.11.11	7	光	蓝牙

经过了十多年的发展，游戏手柄早已从最初简单按键模拟输入、由机械杆、按键的“原始”形态不断发生着日新月异的进化。可以说，从手柄的每一次进化中，我们都能看到许多新硬件技术的加入以及厂商在对未来游戏操作方式等方面的预测或是奇想。毕竟作为玩家与电脑进行人机交换最为直接的输入设备，手柄可是一个非常关键的一个东西呢。

八大常见手柄功能解析

方向键

最早在1977年，雅达利2600手柄上就出现了十字键。到了1983年，任天堂红白机手柄上出现了十字键。1990年，索尼红白机手柄上出现了十字键。1995年，索尼红白机手柄上出现了十字键。1998年，索尼红白机手柄上出现了十字键。2001年，索尼红白机手柄上出现了十字键。2004年，索尼红白机手柄上出现了十字键。2007年，索尼红白机手柄上出现了十字键。2010年，索尼红白机手柄上出现了十字键。2013年，索尼红白机手柄上出现了十字键。2016年，索尼红白机手柄上出现了十字键。2019年，索尼红白机手柄上出现了十字键。2022年，索尼红白机手柄上出现了十字键。

最初被应用在Game & Watch上的十字键，在《太空侵略者》中首次被用于射击。在很长一段时间内还有不少游戏并未采用这个设计，例如《超级马里奥兄弟》。不过随着游戏的不断发展，十字键在手柄上的地位越来越重要。它不仅用于移动，还用于射击、跳跃、攻击等多种操作。随着手柄设计的不断进步，十字键的形状和手感也在不断优化，为玩家提供了更加舒适和精准的操作体验。



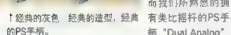
摇杆按钮

摇杆按钮，通过玩家握持并推动的方向来控制游戏中的角色移动。摇杆按钮的设计旨在提供精确的方向控制，通常用于第一人称射击游戏、动作游戏和赛车游戏。摇杆按钮的行程和手感经过精心设计，以确保玩家能够快速准确地做出反应。随着手柄设计的多样化，摇杆按钮的形状和位置也在不断创新，以适应不同玩家的习惯和偏好。

FC-Engine在美国又称为“TurboGfx 16”，该主机CPU虽然只有8位，但是GPU却有16位，因此这款游戏画面上与其他8位机相比有着明显的优势，此外还推出了售价高达400美元的专用CDROM外盘，可以玩被载于CD光盘上的游戏。它的手柄也有方向键、START键、SELECT键和AB两键。不过它的START键被命名为“RUN”键，而“AB”两键则被用罗马数字的1和2来命名的“1”和“2”。

VB手柄应该算是手柄家族中的一个另类了。VB手柄从整体上来看已经与现在的手柄非常相像了，两侧向下延伸出来的把手手感很好，其最有特色的设计是两侧都有一个方向键，左侧是START键和SELECT键，右侧是A键和B键。两个方向键的设置与现在的类似，比如功能键为相似，就是为了共同模拟出一个3D环境下的方向控制，其中一个方向键是控制角色的角度和旋转，另一个方向键是控制角色的前进后退等。

作为索尼头一次踏足电玩界的主打产品，PlayStation可以说是立下了不朽功勋，不过PS手柄在刚发售时却不是很惹人喜爱。PS手柄的方向键采用的是四个分隔开来的按钮，这个设定也一直被沿用了现在，用这种方向键玩游戏是比较累的。特别是格斗游戏，不少玩家的手指因此而疲惫，而右侧的功能键虽然也是四个并且采用的是类似SFC的菱形排列，



则是后来才发售的。

PS最早是在1994年12月3日在日本发售的,而关于有类似摇杆的PS手柄的消息是在1995年底被公布,而实际成品则是一直到1996年11月的PlayStation展上才正式向公众展出。改进版的PS手柄整体上与之前的版本相似,除了以下几项重要的改进:那就是手柄的两个握柄朝向变得不再与整体平行,而



2000

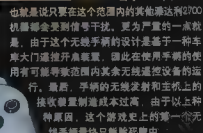
在 1992 年 12 月 1 日以前, 也是真正

யாழ்ப்பாணம், 1985

●**● 达利达Z700：最早的无线手柄**
无线技术似乎是在近几年来才开始在家用市场上活跃起来，其便捷的特性使玩家对其兴趣有加，然而实际上无线手柄的设计在很多年前就有了。如果要追溯游戏史上最早采用无线手柄设计的主机的话，非达利达Z700莫属了——尽管这是一台从未真正发



1982年，开始出版的游戏主机2800在销量上已挺开来自华利公司的挑战。雅达利公司为此扩展了两种有竞争力的游戏机。其中之一就是可以使用无线手柄的游戏机，雅达利2800，应该说，雅达利2800最大的卖点就是无线手柄的创意了，尽管雅达利在硬件上的失败与该公司的创意毫无干碍关系。但是16年前就有的这个创意让人不得不佩服：该手柄采用的是超声波技术实现的无线功能——居然GG上的游戏手柄也是采用的该技术。外形简单，操作符合进行2D游戏。8个键位的设定使游戏功能强大。当时，这个无线手柄在技术市场上已经获得成功，甚至连成品箱已经装出来了，但是最后却胎死腹中。这



● 没有连打键的PC买账

由于种种众所周知的原因，
我国老一代玩家最早接触到的8



外 线技
一个图像感应
管发出的光亮
管的表面涂层

片是《新少林寺》。影片主要讲述的是
少林寺中的正身名僧来参禅的。影片
除了少林功夫外，还有——
少林寺的——
少林寺的——
少林寺的——

10. *Journal of the American Medical Association*, 1990; 263: 1025-1028.

米, 这种技术能够精确地感应三种方向的加速运动: 上下、左右以及前后。这种技术主要依靠陀螺仪和加速度计。陀螺仪检测系统固定在载体平台的载重结构物, 载重结构物是包裹在一个密封的防振壳中, 将载重结构物与载体平台分离, 是避免产生误差。陀螺仪技术从原理上, 陀螺仪的

Abstract

...میں نے اپنے آپ کو بے اختیار اس کی طرف متوجہ کر دیا۔

SS手柄与MC

手柄相比没有太大变化，无论是在外形上还是功能上。其拥有八个按键，除了八个功能键之外，还有两个按键是新增的左右键。而SS专用的3D控制手柄则是随着当时著名的动作游戏《梦精灵》一同发售的，其外形上有很大的变化，整个面板看起来像是一个圆盘，这也是一款拥有类似摇杆的SS手柄。SS控制器的周围的周边还是比较丰富的，例如光枪“Stunner”、方向盘“Arcade Racer”、飞行摇杆摇杆“Mission

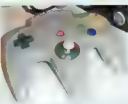


↑炸弹人版的土壁手柄专用分插。
--借助分插,最多可以连接12支手柄。

Point.3 N64手柄

N64应该是史上第一个同时拥有类比摇杆(任天堂称之为“控制杆”)和方向键的手柄。与SFC相比,N64手柄没有X键和Y键,但是其余按键,包括A键、B键、L键和R键都得到了保留,同时手柄正下方还有一个“Z键”。另外在手柄的右侧还有4个黄色的“C键”用来控制视角。除了拥有震动包之外,还有一个可拆卸卡带槽以及4个麦克风。

N64手柄类似 又较风格的外观可谓褒贬不一, 这种造型使得玩家在玩养成类的时候可以拥有多种玩法。不过最为常用的一种玩法就是左手握住中间的把手, 用左手大拇指操纵类似摇杆, 左手食指按Z键 右手握住右侧的把手。




这样右手的手指就能控制住整个手柄的右侧功能键区以及上方的R键。除了最为常见的灰色版本之外，N64手柄还有7种其他半透明颜色的版本，包括 蓝色、绿色、橘黄色、紫色、红色、黑色以及透明蓝。当然也有普通的颜色版本，例如绿色、黄色、红色和蓝色。

N64手柄扩展设备包括有力回馈系统的震动包, 以及可与GB游戏进行联动的装置。

游戏街机很少有真正的红白原装机。而大多是我国厂商的“高仿”。这种高仿机配备的两个手柄与原装机最大的不同就在于其于两个A键和两个B键。下面的A键是和原机功能相同，而上面的两个A键则具有“连打”功能。应该说，这是高仿厂商的一项“沾心”之举，起码让我们在玩某些游戏的时候不用按的那么累了（笑）。当然，我们还是

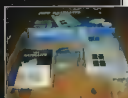
要明白一点，那就是任天堂美杜莎的FC手柄，从来就只有1个A键和一个B键。



HORI等第三方厂商推出过两个A键B键的手柄,想来高仿厂商们也是照搬这个来制造的吧。

●PC上的“四分谱”

虽然大部分玩家的FC时代玩的大都是两人同乐或是单人乐,不过实际上FC上也是有人玩过四人的。任天堂曾经发售了两款支持四分屏接驳: Four Score和Satellite,前者是有续四分屏,后者则是无续的。除此之外还有两款转换模式上都是一样的,那就是可以连接四个手柄,对应人数也会变解解,只不过FC上支持4人同乐的游戏实在是太少了,其中比较有名的一款应该是街机移植作品《Gauntlet 2》了。由于支持游戏数量过少,因此大部分玩家那个时段“四打”游戏的印象基本都集中在街机厅的横版动作游戏上,对于FC的“四打”却无人问津。 >>>



●Visual Boy的失败

Virtual Boy (简称VB)可以说是任天堂犯过的最重大的一次失误。它于1995年在美国发售。由于其高昂的售价和即使是前卫的美国人也无法适应的游戏风格使它几乎从未畅销过。

VB采用的CPU是NEC-V810,这是一颗20Mhz的32位RISC芯片,它可以显示384x224的分辨率,有4色和32级灰度,但并不是黑白的,而是偏红的。VB是自带显示器的家用机,由于采用头戴双联式机身和偏振分像显示系统,VB的游戏画面是立体的,声音系

第四代手機

256段压力感应系统

Point.1 XBOX手柄

正如上文所说,XBOX手柄与DC手柄有着许多的共通之处,XBOX手柄两个扩展槽、六个方向键、两个扳机键、两个类比摇杆、多个功能键以及震动功能。与DC手柄,XBOX手柄拥有两个扳机摇杆,一个在左上,一个在右下,这一点是与任天堂NGC手柄颇为相似。同时,XBOX手柄的一大特色就是增加了“black”、“white”和“back”三类键,类似SELECT)的三个键。

关于XBOX手柄，有一个非常有意思的插曲。那就是原始的XBOX手柄体积非常之大，这玩意儿握在大手大脚的老美手里自然是正好合适，可是东方玩家的脚腕一般要小上一号，这可就苦了亚洲的玩家。为此，微软特意重新制作了一款小型号的XBOX手柄以满足亚洲市场的需要。

随着XBOX主机普及量的逐渐增加,个别香港非法厂商曾经大量制作过一批伪劣XBOX手柄。原装手柄与组装手柄最大的区别就是LOGO部分了,原装XBOX手柄的LOGO清晰且颜色亮丽,而组装柄则要差上许多。原柄质量很好,一般使用寿命大约在2年左右,而组柄能撑上2个月就已经不错了。



广泛采用。当然，光线枪并不会真的发射出光线，而是接收光线。在接收光线时，光线枪会把窗口中的像素与传感器的像素，对应的软件就会告诉主机机头瞄准的位置在哪里。当游戏按下扳机后，光线枪会合对屏幕，屏幕上的

始。到枪口收到白光这个时候关门，就可以算出距离位置。根据这个原理，激光测距仪类似于雷达测距的时间测量，可以在WiFi等无线场合使用。WiFi使用的不是激光的波长而是500~600nm的可见光，所以测距精度要低得多。测距精度为测距距离的1/1000，所以测距精度为100m的测距仪，测距精度为10cm。

● 启动成功 ●

现代汉语

2002年,例如P53早期的六轴手柄被公布以后,由于其取
消了震动功能,因此被玩家大为诟病。相比起来,
PS3的六轴手柄,则实在手感上和PS2的六轴手柄
相去甚远。事实上,PS3的六轴手柄,其震动功
能也是PS2手柄的震动功能的两倍。PS3的六轴手柄
在两个把手内部分别安放了两个震动马达,而PS2的六轴手
柄则只安放了两个震动马达。



Point.2 DC手柄

世嘉在家用主机的历史上，一直有着“厚脸皮”的“美誉”，只不过DC也是其最后一搏的产品了。DC手柄也是非常有个性的，跟手柄，其外形上上SS上的3D控制手柄有相似。它的左键键区是类似摇杆和方向键，右键键区是ABXY四个功能键，只不过与世嘉手柄相比在键位的排列上有所不同而已。DC手柄引入了压力感应功能，即



根据玩家手指按压力度的不同可以做出不同的反应。DC手柄同时还拥有两个摇杆，其中一个是用来插VMU (Visual Memory Unit) 与震动包。如果你将DC手柄与XBOX手柄放在一起的话就会发现两者非常之相似，当年在开发DC时就有微软的参与，而在DC失败、微软涉足游戏业后，其开发的XBOX就让人感觉到DC的相似。与SS时代相同，DC也有许多其他的附加控制器周边，例如专用约竿、鼠标和键盘、光枪、方向盘和街机摇杆等等。



Point.3 PS2手柄

PS时代DualShock的人成功坚定了索尼继续走双摇杆的决心，因此我们在PS2上可以看到DualShock2，在PS3上也可以看到DualShock3。PS2手柄基本沿用PS时代DualShock的设计，主要改进之处在于引进了压力感应系统。其其余的一些细节改进包括颜色由灰改为黑色，手柄连接线的改进，手柄握槽的变化以及整体造型看上去更为圆润。在PS2手柄正上方印有蓝色的“DualShock 2” LOGO。因此PS2手柄的正式名称也就是DualShock 2。PS手柄也是能够在PS2上通用的，不过只能用来玩PS游戏或是只能支持一些早期的PS2游戏。后来随着越来越多的PS2游戏采用了压力感应系统，PS手柄才终于淡出舞台。

有点不知大家注意过没有，如果说灰色是PS时代的标志性的颜色的话，那么黑色就是PS2时代的标

志性颜色。所有标准的PS2主机和配件都采用了黑色的设计，虽然索尼也推出过其他颜色版本的主机以及与其颜色相协调的手柄，但是手柄连接以及插头仍然都保持了黑色。

说到PS2手柄就不得不提提“组装PS2手柄”风浪，90年代中期到06年上半年左右这段时间内，市场上涌出了大量的仿PS2手柄，不过时尚以充好，把柄柄当原柄卖，欺骗广大玩家，一时间人心惶惶。



一黑色可以说就是PS2手柄的标志性的颜色了。

Point.4 NGC手柄

也许是PS后期的DualShock手柄大受好评，因此下一代主机的手柄设计上有很多都采用了其上的设定。NGC的手柄拥有两个类似摇杆，一个在左上，另一个在右下，右下那个类似摇杆是黄色的，而且标有“C”的字样。还记得N64上的那个用来控制视角的黄色C按键么？很明显，任天堂借此暗指这个摇杆是进化自当年的四个黄色C键。

此外，NGC手柄右侧虽然仍是ABXY四个功能键，但是在排列和大小上则有明显区别，其中红色的A键最大，占据中央位置，这个键在游戏中使用频率也最高，红色的圆形B键位于A键左下方，面积大约只有A键的五



分之三左右。而X和Y键则是呈三角状环绕在A键周围。由于这个按键设定，所以在该NGC游戏时就可以非常明显的感觉到，A键是主功能键，

而其他按键则大部分是起辅助作用。另外，在右上的R键上面还增加了一个Z键，所有功能键都采用了压力感应系统。震动功能自然也是必备的。之后任天堂曾发售过一款名为“桌马”的无线手柄，整体设计与普通NGC手柄相同，只不过在后面增加了一个电池仓，体积上也更大一些。其采用的是索尼达到2000次采用过的RF无线射频技术。当然，这次不再有用线干扰等问题了。桌马使用的低电压AA电池，可以使用100个小时，为了节省电力，桌马手柄取消了震动功能，但是其手感仍然相当出色，也是小编非常喜爱的一项收藏。

续则是带有内置立体声扬声器的15位立体声系统。

尽管V8使用了32位GPU，但它并没有被归入次世代范畴，从某种意义上讲V8的失败归咎与它在游戏性上的错误超前。当其他主机正在拼命加强2D和3D机能的时候，V8却将卖点定位在立体游戏上，放弃了2D的细腻华丽和3D的临场感。

这样的决策用现在的眼光看来，虽然大胆，但决不明智。1987年Nintendo正式宣布放弃VB。这部主机

总共发售了18款游戏，其中有4款在日本发行过。另外还有8款来不及发售的作品。

●DC虚拟记忆卡：VMU

VMU是“虚拟记忆单元”(Virtual Memory Unit)的缩写，是当年世嘉专门为DC开发的一个周边。该周边可以单独使用也可以插在DC手柄上，VMU除了能充当记忆卡的功能之外，还能下载一些对应的专门小游戏玩玩。例如某些DC游戏有相关选项，可能在游戏中，也可能在某菜单选项中，大喊为“下载到VMU (即虚拟记忆卡)”，就可以打开记忆卡玩小游戏了，小游戏会占用一些空间，大约128KB左右。例如DC的《索尼克无限冒险1》和2就支持这种小游戏。

●可当摇杆使用的Wii手柄

自从Wii正式发售之后，出现了许多玩家在游玩时由于用力过猛，将Wii手柄扔了出去，造成人身和财产损失的案例。之所以



出现这些情况，是因为最早Wii手柄上用来将其固定在玩家手上的腕带的连接装置不够紧密，再加上玩家在Wii游戏时经常拿得太投入，在進行身体动作时用力过猛造成了将手柄甩出去砸伤家人或是损坏物品的情况。

任天堂随即进行了腕带召回，不过由于最开始召回和更换过于仓促，因此直到第四版的新腕带才算是真正性地杜绝了Wii手柄“伤人砸物”事件的再度发生。

而是靠外接的震动包来实现的。这方面比较有名的例子就是DC的外接震动包，以及NGC的专用震动包。

●为鼠标

为鼠标设计，是游戏手柄设计中的一种特殊形式。



在游戏中，玩家可以通过手柄上的按钮和摇杆来控制游戏中的角色。手柄的设计需要考虑玩家的舒适度和操作精度。手柄的形状、按钮的布局以及摇杆的灵敏度都是影响游戏体验的重要因素。手柄的设计需要考虑到玩家的握持感、按钮的反馈以及摇杆的精度。手柄的设计需要考虑到玩家的握持感、按钮的反馈以及摇杆的精度。

游戏的设计中。

手柄的设计需要考虑玩家的握持感和操作精度。手柄的形状、按钮的布局以及摇杆的灵敏度都是影响游戏体验的重要因素。手柄的设计需要考虑到玩家的握持感、按钮的反馈以及摇杆的精度。手柄的设计需要考虑到玩家的握持感、按钮的反馈以及摇杆的精度。

从DC时代开始，其手柄就号称能够进行256度的旋转，让玩家在玩游戏的时候，能根据不同的按压力度，就可以进行相应的判断。不同力度的按压力度是不同的。不过，从DC时代开始，玩家在游戏中使用手柄时，手柄的按压力度是不同的。从DC时代开始，玩家在游戏中使用手柄时，手柄的按压力度是不同的。



第五代手柄

无线、动作感应、六轴

Point.1 XBOX360手柄

作为本轮主机大战的先行者,360尽管在主机硬件架构上的缺陷导致了困扰玩家多年的“红环问题”,但是不得不说,360手柄的设计,堪称典范。360手柄采用了无线动作并取消了“black”好“white”这两个按键,同时在两端的扳机键上各增加了一个“bumper”键。在用360玩XBOX游戏的时候,这两个bumper键分别用来实现以前“black”好“white”键的功能。

360手柄采用的是两节AAA电池,也可使用专门的可充电电池包。微软自己曾经推出过一个名为“Play and Charge”的充电电池包,这个电池包通过USB连线将手柄与主机相连接进行充电。

360手柄的整体造型在设计的时候充分考虑到了人体工学以及玩家握手柄时习惯的问题,所以握起来的感觉非常舒服。无线技术的加入,使得

玩家再也不用受手柄连线长度的困扰。黑白两键的取消以及START、SELECT两键回归手柄中央使得整个手柄不论是在外观还是实际使用上都更加简洁实用。特别是中间那个导航键的加入,大大的提高了玩家选择菜单和使用手柄其他功能时的便利性。360手柄的这个设计,连同LT、RT两个扳机键增长力和感应层次的设定,都被PS3手柄所“借鉴”。如果不考虑Wii这个异类的话,360的手柄绝对是目前家用主机手柄中最为优秀的一款了。

对于这种需要使用电池的,小编个人建议还是使用大容量的可充电电池,价格便宜还环保。举两得。

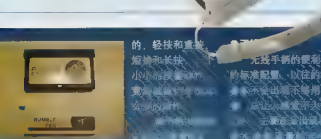


Point.2 Wii手柄

之附件系主机手柄的变革虽然每次都有许多新功能引进,但整体看来仍然一脉相承,但这次的Wii手柄则完全颠覆了这一传统。由于Wii手柄这次在玩法和理念上的巨大变革,直接导致了Wii手柄的变化。Wii手柄在外形上与传统的电视遥控器非常相似,由于其内置了倾角感应装置和三轴系统,这就使得其拥有了感应遥控功能。除了十字方向键之外, Wii手柄有四个功能键: A、B、1、2。此外还有START、SELECT键以及HOME键。

Wii手柄的功能非常多样化,而且拥有极高的扩展性,通过其底部的扩展槽可以与其他装置配合使用。其中最著名的就要数“双节棍”(Nunchuk)了,其上除了拥有一个类似摇杆之外,还有C键和Z键两个扳机键,游戏时玩家两手各执一个控制器联合使用。与Wii手柄相同,双节棍也内置了一个加速器,但是没有Wii手柄的定位功能。由于Wii主机拥有虚拟主机功能,玩家可以下载FC、SFC以及MD时代的经典游戏玩,因此也可以将Wii手柄横过来当作老手柄使用,或是干脆购买一款经典手柄。

Wii的经典手柄在造型上跟SFC手柄颇为相似,不过其加入了两个类似摇杆,并且用“-”键、“HOME”键和“+”键来替代原有的START和SELECT。除了ABXY+R键之外,还新增了Z和ZR两个功能键。



的,轻快和重量短按和长按大小功能,通过不同的按键组合,可以实现不同的功能。

无线手柄的便利使用,让玩家在游戏中可以随心所欲地进行各种操作,以往的有线手柄,玩家需要在大大的主机和手柄之间,通过一根长长的线缆,才能实现连接。而无线手柄则不同,它可以通过无线信号,实现与主机的连接,从而让玩家在游戏中,可以随心所欲地进行各种操作。



结尾语

其实关于手柄的话题,还有许多许多,不是一期特别策划就能说得完的。准确来讲,手柄只是游戏控制端的一种,而我们在玩游戏时可用的控制端除了手柄之外,往往还包括光枪、摇杆、模拟方向盘、模拟飞行摇杆、跳舞毯、太极拳等等等,不过要想将这些涉及面做实是在太宽了,其中每一种如果仔细钻研的话,都会发现可说的东西有很多。

如果展望一下未来的手柄,会是怎样一种准备呢?相信每个人都有着各自不同的答案。就小编本人而言,认为手柄未来的发展方向应该还是“体感”和对“虚拟现实”技术的追求。准确来讲,以后真正意义上的“手柄”或许会消失,正如许多科幻小说或是电影中描述的那样,或许以后的游戏只需我们戴上专用头盔,然后就能进入虚拟的游戏世界中展开乐趣无穷的冒险。

这个梦想或许不久之后就会实现。那么你对未来手柄的展望又是怎样的呢?

Point.3 PS3手柄

如果说索尼在PS时代对手柄的一再创新值得敬佩,在PS2时代的一定改革是传承的话,那么在PS3时代的反璞和明显削弱就极端让人无语了。

PS3手柄最早的原型出现在2005年的E3展上,当时其类似牛角角面的奇怪造型被许多玩家们戏称为“回旋镖”。就在人们对这款怪异手柄痛骂不已的时候,在2006年的E3展上,索尼给了玩家们一个“惊喜”,那就是完全取消了“回旋镖”的设计,整个PS3手柄的外形,除了改为无线之外,与之前的PS2手柄简直如出一辙。L2和R2两个扳机键的键程有所延长,但是PS3取消了震动功能,取而代之为六轴(SIXAXIS)功能。在这个震动功能已经成为手柄标配的今天做出这项改变实在让人无语得很,不用想都知道是为了震动功能专利费的缘故。至于所谓的“六轴”功能,明眼人一看就知道这是对Wii体感功能专利费的模仿。

没有了震动功能的PS3手柄重量减轻,放在手里像是轻飘飘的,手感大打折扣。再加上对震动功能的取消更是对手柄手感的雪上加霜,而对应“六轴”功能的游戏未来去说那么几款,还说什么卖点,最后到了2007年,索尼只将这次发售了新的PS3手柄,也删掉了DualShock3并停产了以前的DualShock2手柄。折腾了这么久,结果除了无线之外,可以说PS3手柄仍然停留在PS2手柄的时代。



的,轻快和重量短按和长按大小功能,通过不同的按键组合,可以实现不同的功能。

无线手柄的便利使用,让玩家在游戏中可以随心所欲地进行各种操作,以往的有线手柄,玩家需要在大大的主机和手柄之间,通过一根长长的线缆,才能实现连接。而无线手柄则不同,它可以通过无线信号,实现与主机的连接,从而让玩家在游戏中,可以随心所欲地进行各种操作。



的无线技术为例,XBOX360的无线手柄是通过RF射频来向主机传输信号的。这其实是在最早的游戏机时代,通过红外线传输信号,实现与主机的连接。而无线手柄则不同,它可以通过无线信号,实现与主机的连接,从而让玩家在游戏中,可以随心所欲地进行各种操作。

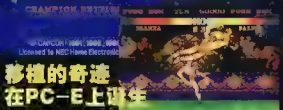


集成电路中的美好回忆——卡带的物语!



要是从主机机龄而言，移植技术难度最高的街机游戏，当属PC-E版的《街头霸王冠军版》。PC-E是NEC公司在80年代中后期推出的双8位电视游戏主机，虽然机能比FC高出不少，但是还是不能和MD、SFC这些16位主机相比。PC-E曾经以CD-ROM形式移植过《街霸》初代，但是因为那一代街霸本身素质就很有限，而CD的容量又几乎都被用在音乐上，所以那一代街霸只是音乐是比较听的Remix版，除此之外就很难找到亮点了。因此，CAPCOM在1983年制作完MD和SFC的街霸之后，为了配合NEC推出的交换性主机PC-E，专门为其制作了12人街霸的特别版。这一版街霸实际上就是12人初版（CE版），在容量、音乐和画面效果上均不能和MD、SFC版相比，但是它做到了8位游戏主机使用卡带的极限（PC-E上名作不少，但是大部分都是CD版效果高于MD与SFC，卡带版只是高过PC一些有限而已）。由于PC-E只有两个功能键，为了对付街机，NEC还专门推出了3键手柄，在配备了GT街机之后，这部作品成为第一款能够在掌上进行游戏的街霸。后来的GB版街霸因为机能限制太多，无法与之相比，MD的卖价拿个NOMAD使用MD卡，可以超过PC-E GT的效果，但是那是92年之后的事情了，要在一部能够再现街机效果的街霸游戏，只有在PS和32位主机或者非官方的模拟器上才能实现。

STREET FIGHTER II



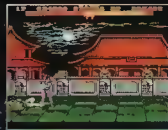
移植的奇迹
在PC-E上诞生



趣闻轶事——山寨街霸面面观

因为《街霸》这个游戏在全世界走红得太厉害，所以除了正规的移植版本之外，还有很多没有CAPCOM授权的版本存在，其中受害最多的主机平台就是当时还没有完全退出玩家视野的FC。早在1982年，正版的移植版街霸推出之前，FC上就已经出现了名为“Master Fighter II”的街霸游戏。这个游戏是什么人出品已经不易考证（有人说这是台湾的“YOKO”SOFT），它宣称集成的ROM上写的是“YOKO SOFT”，不知道这是个什么公司。整个游戏因为FC机能有限而严重缩水，可以使用角色只有Ryu、Guile、春丽、Zangief等4人，而且他们初始状态也被大量削减，使用其中一名角色打完其他3人之后，就会出现黑幕BOSS——“普鲁威威VEGA”（他不知道为什么要写威威Vega），美其名曰通关，但实际上看到结局——不论是输，被Ryu一拳面对夕阳的惨败，十分逊步。这个街霸的手感和街机音乐可以说是十分接近的，但是当时在FC上出售街霸，对于没有16位机的玩家来说如同天隔万重，所以这个游戏在82-93年的时候还流行了不短的时间。

这个版本的街霸实在是太烂，所以事隔一年之后FC上又出了一部9人街霸，这也是许多FC玩家最为推崇的版本。该作的LOGO是“Street Fighter III”（街霸3出现在上，CAPCOM泪流满面），可选角色有9人，去掉了12人街霸中的本田、苏联大壮和独狼。整个游戏，



虽然与16位机的正宗版本相比仍然差距太大，但是也算到了FC机能的极限，不但必须靠部分作弊，而且还可以继续作弊的时间长短决定作弊的程度。另外，有几个角色的场地音乐和音乐也都完全重新制作。这个版本的街霸手感和比其其他街霸游戏好得多。整个FC时代，这个“假街霸”都被国内玩家当成真正的街霸来玩，许多玩家对它应该很熟悉吧。后来FC上出现一些老手，他们出了不少名为《街霸》的游戏，而且很快被买上不少“名人”，20人、甚至“56人”，连霸王龙都“名人”，但是实际上制作的质量十分低下，没有一款山寨游戏能够与9人街霸匹敌，有的作品甚至连4人街霸都不如。甚至直到盗版卡横行，这些山寨版也卖完了不少年纪不大的玩家。山寨游戏不断侵蚀街机市场，现在我们在街机厅看到的电子市场或者小商店市场的地上不时看到各种FC盗版合卡中均《街霸》字样。

内幕！任天堂与Sony的合作

在Sony与任天堂分道扬镳之前，两者的合作从80年代开始，让这两位从一开始却是日本游戏市场的另一位重要竞争者SEGA。公司起初是为战后驻日美军基地服务的，社长也是美国人，但是因与美国总公司的经营失败，在1974年，它被日本大型计算机软件公司CSC集团收入旗下，原任副社长的中山隼雄担任SEGA的社长（一直到1997年）。早在任天堂推出FC推出的时候，SEGA就推出了8位游戏主机SG-1000，但是竞争的最终结果大家众所周知。任天堂在8位主机市场竞争中获得了全面胜利，SEGA后来又推出了SG-3000，Mark-III，SMS等主机，但是都无法与FC抗衡，看到自己已经无法在8位机市场扭转劣势，SEGA决定开发16位CPU的主机，拥有接近于FC之上性能的SEGA15位游戏机（Mega Drive / MD），在1988年9月投入市场。1987年，日本NEC电器公司发售的PC-Engine虽然只是8位电视游戏主机，但是和有着不输给16

主机的音乐与色彩效果，MD则是完全超越了FC的第一台16位游戏机。它的存在是对任天堂游戏事业的重大威胁。但是SEGA的发售却连续遭遇阻碍，任天堂在FC销售正旺的时候，无法判断什么时候才是SFC上市的最佳时机。在这两年之内，任天堂总是向大众宣布：“决定市场的不是一件硬件的能力，而是软件的成功程度。”在1990年春，山内社长在接受采访的时候，对于16位主机的对策，进行了这样的回答：“如果没有推出有魅力的软件，开拓市场是很困难的，推出高位元CPU的硬件也是错误的构想。大多数人并不以拥有高性能的硬件而自豪，而是在玩软件的时候感到愉快，因此不管性能从8位机升到16位还是32位，如果无法推出更吸引人的软件，那



么玩家根本就不想购买这台主机。”在谈到SEGA的MD时，山内社长断定：“这价16位机卖得不好的原因，明显可以归结于软件不够多。”对于依靠家用机游戏扩大市场的任天堂来说，SEGA的MD游戏更多移植自街机，街机玩家这样对大众的群体，自然就不会像PC玩家一样带动主机的销售。正如山内所讲，任天堂的游戏机在当时并不追求画面与声音，像《俄罗斯方块》这样的游戏，虽然简单，但是却凭借白单色的GB掌机发售之后得到了爆发式的增长。但是在山内社长看来，山内社长的言外之意，已经可以看出对FC山寨版的影子了。面对SEGA的威胁，任天堂必须推出一台能与MD抗衡的主机，于是SFC的计谋就出现在媒体的视野中。但是，原本应该在1988年内就上市了SEGA的发售日期却一直推，一直到1990年才面世。在任天堂看来，这样的拖延延

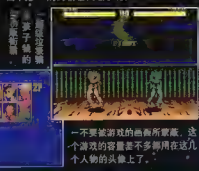
“山寨街霸”
——八十年代街机经典
系列，但是是街机经典

1. 貌似正品实为山寨的SMS版

不过，街霸系列也不是没在MD游戏机上推出过：GB版和PC-E版的街霸都是制作十分精良的游戏，不属于我们讨论的山寨游戏之列。但是一款在SMS（MD的前一代机种）上制作的街霸，确实是CAPCOM授权的。但是却是夹在正版的山寨水平。该作推出于1987年，当时别说SMS，连MD都已经推出了历史舞台。但是世嘉在北美的一些第三世界国家大肆销售。已绝迹于街机。当时日本的FC-TW是它的制作人。在取得了CAPCOM的授权之后，它在SMS上开发了一款《街霸2》。

虽然只是8人的版本，但是它和GB版一样，使用了16人街霸的形象。而且游戏里的画面和语音还是不错的（以8位机的机能而言），但是因为这个游戏被食量都用在画面和语音上：所以游戏的画面和音乐可以说是捉襟见肘。尤其是音乐，让人听了

之后产生一种在玩ATARI的感觉。应该说这个游戏完全是世嘉为了骗北美地区小孩子的钱做出来的，就算是人家没钱买世代，好歹你也应该给人整个MD版吧。完全没有诚意，这也可以算是街霸史上的耻辱了。现在打开TEKTOY的官方网站，我们依旧可以看到他们代理销售的MD和SMS主机的广告。既然MD都代理了，为什么不把MD的街霸也代理了呢？



千万不要被游戏的画面所迷惑，这个游戏的内容要多得用在这几个人的头像上了。

2. 神秘的MD改版12人街霸

另外，MD的街霸除了正常的PLUS版本之外，还有一个奇怪的模式。该版的LOGO是ST北，Toho，取消了高宽对比，入场的默认颜色是吃人初版的标准色。但是它的颜色却是高宽对比的颜色。此外：该版街霸中追加了一些MD版没有的动作（街机版是考虑些动作的），而且还有新增MD时候的语音音乐。这版奇怪的版本让人觉得这个版本比正版的12人街霸更加不靠谱，而且该版本并没有打上CAPCOM的LOGO。

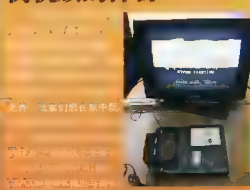


12人街霸的来历是：在MD发售之前，任天堂就推出了这款游戏。

LOGO，而且只有16M。以当时黑客的技术，如果只是想山寨的街霸拆一下做个修改版也是不可能，但是这个版本居然包含了原版所有的不少东西，这究竟是怎么回事呢？没人知道。有一种猜测：大概这是当初CAPCOM早期内部测试的版本，后来没有正式发行。

虽然这个版本的《街霸》没有正式出版，但是这个ROM神秘地流传出来，并且被0版商人们大肆复制。以至于90年代后期的盗版MD卡带的12人街霸，有一半的卡带是这种山寨货。在MD版12人街霸推出之后，市场上很快就没有了24M盗版卡的踪迹。到处都是这个16M的版本。当时许多玩家不知真相，直到后来看到真正24M的版本才恍然大悟。不过，这个版本的街霸也确实有不少值得研究的地方，如果这真是个人游戏的话，那制作这个街霸的人也太厉害了。

OPS CHANGER 街机族的神物



1987年，任天堂在红白机上推出了《街霸2》，这款游戏在红白机上非常受欢迎。但是，对于街机族来说，这款游戏是无法在红白机上玩的。为了解决这个问题，任天堂推出了一款名为OPS CHANGER的设备。这款设备可以将街机游戏转换为红白机游戏。它的工作原理是将街机游戏的ROM插入OPS CHANGER，然后将OPS CHANGER插入红白机的卡槽。这样，红白机就可以运行街机游戏了。OPS CHANGER是一款非常受欢迎的街机族神器，它让很多玩家可以在红白机上玩到自己喜欢的街机游戏。



术完全是在预料之中的。因为当时FC的销量势头良好，突然推出SFC的话，FC的主机和软件一定会受到影响。媒体在推测SFC延期时，所引用的依据多来自任天堂自己的官方宣传材料。甚至任天堂也承认，SFC发售的推迟，确实是因为当时的MD机能比SFC原型机强，所以必须重新设计主机的规格导致的。尽管SFC推迟发售，但是是从综合性能和最终接受的评价方面来看，SFC完全胜过了MD。究其原因，任天堂使用Sony提供的技术和零件，才是SFC取胜的最大王牌。

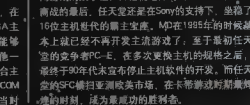
任天堂在16位主机的竞争中能够做到后来，主机硬件机能的先进是不可忽视的，超级任天堂主机支持回转、录像机能，这些功能都是SEGA在设计MD主机的时候曾经考虑过的。但是在最后决定主机样式的时候，放弃了这些功能。到了1989年，这些技术的成本降低了，SFC在这个时点选用了原本因为成本较高而被SEGA放弃的机能。

除此之外，当时对世嘉上的玩家以及非玩家产生巨大影响的游戏《俄罗斯方块》，当时也随任天堂宣布了版权。在GB发售之后，这个游戏被

大地带动了主机的销量。SEGA靠着任天堂利用这个简单的游戏如此霸道，竟然不能眼睁睁地看着大笔的银子被别人拿走。可惜SEGA并没有这个游戏的版权，所以它不能擅自推出俄罗斯方块的游戏。尽管如此，SEGA还是在MD上开发了俄罗斯方块，并且推向市场。如此行为引来的自然是任天堂的官司诉讼。MD主机就靠了同转输机能的支撑，又在俄罗斯方块的版权上吃了亏。尽管MD上有《索尼克》、《超级马里奥》这样的名作，但是游戏类型毕竟比较单一，像俄罗斯方块，射击游戏占了MD游戏的大部分，这样以核心玩家为消费主体的机种，是无法抵挡SFC的大众路线的。

实际上，MD与SFC对应的玩家群体差异，在一开始的时候就已经体现出来了。喜欢SEGA主机的人一般都是街机游戏出身的，对于能够移植街机游戏的MD，他们相当欢迎。而其他一些街机大厂对于MD的支持也是不少人购买这台主机的动力之一：像CAPCOM就是其中一个。CAPCOM为SEGA的MD制作的12人街霸，其移植度在当时

是全部机种中最高，而SEGA也为了这个游戏推出了9键手柄。可见它们两者之间的感情有多深。但是，喜欢任天堂的玩家更注重游戏的娱乐性，而它们选择的则是SFC。在这场商战的最后，任天堂还是在Sony的支持下，坐稳了16位主机时代的霸主宝座。MD在1989年的时候基本上就已经不再开发主流游戏了；至于最初任天堂的竞争对手PC-E，在多次更换主机的规格之后，最终于90年代宣布停止主机软件的开发，而任天堂的SFC横扫北美市场，在卡带游戏时期巅峰的时期，成为最成功的胜利者。



METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.21

1 “PT PLATON”小队番号的含义

梅赛尔所属小队登场时突然给人留下深刻印象。由于这支部队胸前都印有猎狐犬的LOGO，所以一直被认为是新生的部队。然而，事实并非如此。在1945年，由于2006年的影子摩西岛事件之后，这支小队留下无数辉煌的部队早已消失于历史，不复存在。在MGS2的故事之中，梅赛尔由于被AI所欺骗，一直误以为自己是大猎狐犬部队的一员。当时化名为Pinkish的Snake也不是因为雷电的这个名字“身份”而逐渐发现事情的真相。

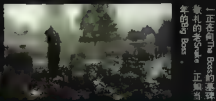
梅赛尔之所以会在胸口印上猎狐犬的LOGO，应该也是出于对这支传奇部队的

敬爱与怀念。其在部队的真正名称实际上是“Ret. Patrol Team 01”，简称“Ret. PT-01”。如果大家将这个简写各字母打乱顺序重新拼写的话，就会得到一个单词：Patriot，爱国者。



2 两段墓志铭

MGS4序章和终章的动画，都有大量剧情发生在墓场中，这里有两处墓碑，一块属于The Boss，另一块属于Big Boss。The Boss的墓志铭上写着“为了纪念一位曾经拯救过世界的爱国者 (In memory of a patriot who saved the world) 192X-1984”。Big Boss的墓志铭上则写着“一位终生献于战斗的英雄。安息于世外仙境 (A hero, forever loyal to the flames of war, rests in Outer Heaven) 193X-1999”。



正在回忆Boss的过去，正是那个人的名字。

3 口哨之歌

在MGS4第三章，前半段流程需要玩家跟踪一名抵抗组织成员，此人路上会反复用口哨吹出一段旋律优美的曲子，该曲在游戏通关后出等评价时还会再次响起。这就是本作中颇为有名的“胜利之歌 (Victory Song)”，也称“口哨之歌”。

这段曲子最早出现在07年MGO预告片的结尾处。在MGS4每章开始的任务简报中，Sunny鸡鸣蛋时也都会哼唱这个旋律。MGS4的片尾字幕中，这首歌曲的演唱者被注明是全体配音演员。

更有意思的是，在MGO中，如果玩家输入“SONG”，那么操纵的角色就会一直哼唱这个旋律。对战结束并显示统计信息的瞬间，胜利方的任意玩家输入“SONG”，其所操作角色都会开始随着音乐哼唱。有条件的玩家不妨试一下，相信会有感觉！

Prologue

《合金装备4》在为系列玩家们揭开众多谜团的同时，仍然隐藏着众多小秘密。往往那些看似普遍的画面，或是似乎很平常的小细节，如果用心钻研下去，就会发现小岛和开发小组的成员们，早在制作游戏的时候，就埋下了众多的伏笔。发掘游戏背后的秘密，也正是合金玩家们的一大乐趣。

□文/北斗

CHECK!

Johnny，系列经典恶搞角色咸鱼翻身

Johnny Sasaki（译名“佐佐木”）可以说是MGS系列中相当有名的一位恶搞角色了。自从在MGS1代以“反社盟”的滑稽形象登场后，之前几乎每部后续作品中玩家们都有机会看到他丑丑的搞笑场面。而在这次Johnny终于告别丑态，与梅赛尔结为夫妻。



这是最早登场在MGS1代，先是负责看守因为不遵守加规而被关押的梅赛尔，之后被梅赛尔打倒并偷走了衣服。之后又负责看守被俘的Snake，Snake的俘虏必须去一趟厕所时，反社盟成员也是因此建立了起来。而且本人在4代中交代，他就是从11代开始爱上了梅赛尔，开在之前一直痴缠于她，之后加入PT PLATON小队就是为了能尽可能接近她自己的心上人。

在MGS4中，他留队无期被“Arise”这条“反社盟 (Akinator)”的编写，因为他对各种高科技的小玩意儿有着狂热的喜爱。这一位名为“Dasson”，外号的由来则是出自一首，游戏中出现的登场方式还是一如既往的搞笑，几乎就是和

Snake的曾因为这个问题一度对梅赛尔小队的人

实力慢慢不放心。在第五卷，Snake、梅赛尔以及Johnny曾当作“人间大炮”度过时间对方面临“倒楣的Johnny”3行过程中不禁落入了大圈套，并在最后性反回到，当梅赛尔开始作战时到了最精彩的胜利。

特别值得一提的是，与小队其他成员甚至整个美国部队不同，Johnny体内并没有被植入微芯片 (nanomachine)，由于他害怕打针，所以每次注射芯片的时候，其都会口口拉拉扯扯着（传说中的“东条”）。不过也正因为这个原因，才使得他在关键时刻没有像Dasson控制，并成功救到了梅赛尔等队友。

我们那知道，小队成员们都是使用过芯片的装备，那么没有被植入微芯片的Johnny是如何使用这些装备的呢？比较可能的一种解释就是他使用了一台微型电脑来操纵系统，这样就能破解敌人的战斗中他的反应为什么总是慢别人一怕的原因了。

探寻失落星球

这是一个新能源被冰雪覆盖的极寒星球。

EDN-3rd是人类给这个极寒星球罩的代号名称。人类之所以要来到这个荒芜不生的地方，为的就是星球所具有的被称作T能源的热能资源。而对于生活在零度下星球上的人们来说，热能是比什么都要珍贵的东西，没有热能就意味着死亡。在星球各处的地脉及岩石层中都存有大量的热能资源，AK这和当地原生生物体内也有着与之体型相称的热能，这些资源是各种各样的雪蟹组织赖以生存的挖掘对象。最近NEVEO似乎正在推进着星球温暖化计划“边境计划”，如果能像其描述的那样得以实现，这个星球将摆脱严寒与冰雪的笼罩，成为适合人类居住的理想殖民地。 □文/编辑

YURI SOLOTOV

尤利·所罗托瓦

●身高/182cm ●体重/73kg ●年龄/28岁 ●血型/B型

在这个名为EDN-3rd的星球上持续进行着扫除AK工作的雪蟹青年，以让这个星球不再受到AK的威胁为自己的使命。父亲尤利·所罗托瓦和威国的父亲盖普是老朋友，小时候偶然的机会目睹了父亲盖普下的有关星球温暖化的研究文件，深感赞同，决心继承父亲的遗志，在实现温暖化研究的关键时期，发现冰蟹雪冰塔在VS中的威力，因为父亲朋友的关系而收留了他，并让他加入了自己的雪蟹队伍。尤利自己是赞同NEVEO的星球温暖化计划的，但雪蟹同伴大多对NEVEO没有好感，因此他一边调查着NEVEO计划的真相，一边努力寻找能让威国右手恢复正常全部机能的方法。

不过，尤利在故事中扮演着极其重要的角色，对比威国在明处战斗，尤利则像是一个活跃在背后的主角。

人类赖以生存的好伙伴 ——枪械火炮

自从人类发明了热兵器，枪械就成为了战争的主角。即使身进入外星球殖民时代，威力强劲便于携带的随身枪械仍然是士兵手中的好伙伴。在这个星球上，使用火药的传统实弹武器被大量配备，但因其对AK的杀伤力有限，随着热能资源的不断开发，使用热能的新型实弹武器逐渐有代替前者的趋势。总有一天，热能枪械与VS活跃的战场上将不会再看到实弹枪支的身影。

MACHINE GUN 机关枪

●全长850mm ●口径6.56mm

小口径高射速的实弹系突击步枪，标准步兵近用攻击兵器。枪身轻便，使用度高，可以在高速运动中进行射击与装弹，应付大量出现的一般AK部队比较有利。射程距离比较短，对远处均难以形成致命性的打击，一般需要依托接近敌人实行攻击，不过因为子弹射速很高，连续命中时也会形成很高的伤害。总之是一种用途非常广泛的常用武器。

●全长830mm ●口径18.2mm

大口徑高威力步兵兵器，拆除了一些原先设计时的零部件进行了轻量化处理。子弹呈放射状发射，因此不用精确瞄准也可轻松命中目标，上手比较轻松的枪械，在室内等狭窄的环境中对付大量出现的敌人时会起到十分出色的作用，射程方面非常短，运用之必须采取接近方式，但口径大，近身时火力非常迅猛，甚至拥有一击打倒敌人的超高破坏力，连射度不高，不过杀伤范围大，是值得信赖的武器。

ROCKET LAUNCHER 火箭发射器

●全长1250mm ●口径88mm

使用小型高威力高射速，头火箭筒的火箭发射器，虽然射速比较慢，但发射出去后会在着弹点形成大范围的爆炸，对周围的敌人造成爆炸伤害，威力比较强。对付VS机械及大型AK怪物等，效果优秀。发射一次需要较长的装弹时间，需要特别注意，装弹量少，装弹造价高，使得此武器属于稀有装备，每个小队一般只供给1~2挺，使用场合也需要慎重考虑。

SHOTGUN 散弹枪

ENERGY GUN 能量枪

●全长93mm

●口径-

与传统使用火药的实弹兵器不同，是一种将压缩T热能通过电磁诱导发射出去的新型武器，威力实用性俱佳，平时和动扳机射出的小型能量弹一发即能轻易打倒小型AK，并具有很强的诱导性能，寒寒板机后还可进行蓄力，能量达到最大时可放射出极具杀伤力的射线，即使是VS被打中驾驶员也会被击晕，但因此枪使用的是维持生命力的T热能，因此使用时要十分注意自己所持能源的剩余量，这也是目前所有热能武器的缺点，不过枪身具有保固功能，在冰天雪地的世界里稳定性上要比实弹火器高得多。

CALIBING GUN 格林机关炮

●全长1960mm ●口径12.7mm

这本是机甲VS用的标准射击武器，拆下来也可由人双手来扛着使用，拥有三管大口径的机关炮管，由射击时枪身后部的电机驱动进行自动回弹，进行超高速射击，单发即具有步兵用狙击步枪的威力，连续射击具备高强的冲击力，无论是对大量小型敌人还是对大型AK或是VS都能发挥相当不错的压制效果，枪身很重，由人使用时间为射击后压力只能做定点射击，装备在VS右肩时能发挥最强的机动射击效果。

豪游根

主稿/老斗

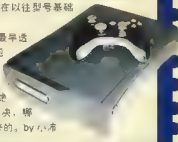
Xbox360外观变革计划遭到外泄 新款主机暂时定名“完美”

英国游戏博客Cheap Ass Gamer (CAG)日前放出了一条传闻：微软正在研发一个全新型号的Xbox360，而且可能将是迷你版主机。

CAG的内部消息提供者G4Z透露了：张据称是微软内部备忘录的照片，尽管照片本身有些模糊，但还是可以从照片上为数不多的几行字里得到不少有意思的信息。首先，正文第一段提到有关主机最终命名的问题，并注明需要得到核准；其次，第二段提到了某个“金属盘”部件的取消，最后一行则明确写出了这种型号360的番前两个代号分别为“瘦身Lean”和“花岗岩Granite”，最终名称预定为“完美、Pure”。

从备忘录上的内容来分析，可以得出新型号360正在研究中的情报，而根据其中提到的部件缩减和计划中的名称来推测，这种新主机可能将是在以往型号基础上进行而来的微型版。

本次的消息来源还是比较可靠的，因为CAG是最早透露360之前两次降价的消息都在后来得到了证实，包括微软最近360和HDMI接口照片最初也来自这里。看来微软这次是真的要对360进行一次较大的变革了，而玩家们最希望的，当然是新主机能够杜绝三红问题，并且降低噪音嘛。只要这两点能够得到解决，哪怕主机的机身并没有变小，相信大家还是会非常高兴的。by 小希



游戏、软件、V-C-D， 全是高科技啊~唉嗨嗨~！

苹果手机iphone自从问世以来本着华丽的外形、强大的功能吸引着许多人纷纷尝鲜，就连总统也不例外，自从苹果公开SDK开放性的软件开发平台以后决定将phone变成一台与PSP和NDS竞争的游戏机之后phone就变成了一台真正的手玩游戏机，近来在网上放出一个视频，视频中俄罗斯总统在与法国总统共同发表演说的时候从演讲台上拿起一部phone用手不停摆弄，似乎是在干啥什么，在这种场合下似乎不应该摆弄手机啊。

由于视频过于不清晰，很有可能总统拿起的只是一个翻译机或者是蓝牙耳机，俄罗斯黑市中iphone很受欢迎，有人亲眼看到俄罗斯总统使用iphone在拍电影，而法国总统也！视频中总统所拿出来的iphone也许只是用来查看资料或者是进行翻译。

玩游戏，看来iphone这种东西要比PSP更能拿上台面啊！而对于iphone本身来说，成为一款能够与PSP和NDS所媲美的游戏机道路还是很艰难地，毕竟作为手机出身的它天生的缺陷缺陷就是一大硬伤。目前为止iphone卖的最好的游戏就是由SEGA公司推出的《猴子球》，采用了内置传感器的新游戏玩法能够给玩家带来一定的新鲜感，不过仍然感觉力不足啊。by 某团

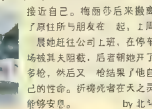
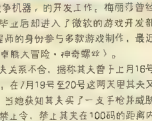
俄罗斯总统使用iphone在拍电影

《光环3》女职员遭丈夫枪杀 凶手竟然是索尼员工！

来自国外媒体的最新消息，一位曾经参与过微软XBOX360上的著名游戏大作《光环3》以及《战争机器》的女制作人遭丈夫枪杀。这名受害者名叫梅丽莎·巴森(Melissa Batten, 36岁)，曾以软件开发测试人员的身份参与《光环3》和《战争机器》的开发工作，梅丽莎曾经在哈佛大学的是法律专业，但是毕业后却进入了微软的游戏开发部门，从02年至今先后以软件测试工程师的身份参与多款游戏制作，最近正在参与的一款游戏是RARE的《班卓熊大冒险：神奇螺丝》。

梅丽莎与她在索尼游戏部门的丈夫关系不合，据称其丈夫于上月16号闯入她在微软的办公室但被警卫驱逐，在7月19日至20号这两天里其丈夫打了30次电话警告她不得靠近自己。当她获知其夫买了一支手枪并威胁要杀死她时于7月21日向法院申请了禁止令，禁止其夫在100码的距离内接近自己。

梅丽莎后来搬离了原住所与朋友在一起，上周晨她赶往公司上班，在停车场被其夫拦截，后者朝她开了多枪，然后又枪毙了他自己的性命。侦破死者身份之人灵能够安息。by 北斗



加拿大警方通缉带有“横行霸道”字样纹身小偷

虽然经常有关于“游戏中的不良内容会导致犯罪”这样的新闻报道，但不知道下文中被通缉的这名嫌疑人是犯犯的事，还是先受到《横行霸道》的影响。

近日，加拿大的萨里市警方正在通缉一批犯人，在警方贴出的被通缉者照片中，其中一个29岁犯人的背部纹有“Grand Theft Auto”字样，看得出来他十分喜爱《横行霸道》这款游戏，想必他十分崇尚游戏中那部自由的城市。根据警方的描述，该男子的罪名是“终身职业汽车盗窃者”，而这也与游戏中某些内容不谋而合。

也许是受到了《横行霸道》的影响以至于开始了偷窃生涯，也许是为了借游戏凸显自己的“侠盗”个性，究竟是游戏导致了犯罪，还是借游戏凸显犯罪，这个问题就要等到这名嫌疑人落网后才能得到答案了。身上有着如此明显标记，相信此人会很快被拘捕归案。



“上排中间那位就是‘侠盗’先生了。不知为何别人都是正面照，只有他是背面，难道就为了凸显这个纹身？”

by 邓可

《质量效应》电影改编权激战 最终花落著名工作室Avi Arad

著名电影网站Vanity报道，从许多消息得到证实，Avi Arad工作室获得了BioWare的科幻射击游戏《质量效应》(Mass Effect)的电影改编权。Avi Arad同时也是CAPCOM名作《失落的星球(Lost Planet)》的制片人之一。

Avi Arad工作室的领导人艾维阿拉(Avi Arad)是动画界的知名人士，原本是漫画出版集团Marvel Entertainment旗下的著名玩具设计师，后担任Marvel电影制片公司总裁，他曾经将《蜘蛛侠》系列和《X战警》、《绿巨人》、《钢铁侠》等著名漫画作品搬上荧幕，并取得了优异的票房成绩。2006年离开Marvel并成立Avi Arad工作室，继续自己的电影事业。改编《质量效应》电影也许会让他再次达到



顶峰。而将游戏改编成同名电影也将成为新的时尚。 by 雷飞

“演员们的精彩表演，增添游戏不能表现的魔力，不少玩家在看完电影后也许会再次游戏。”

豪华PS3周边产品登场——“保时捷”方向盘

如图，这个超酷的电竞方向盘是Fanatec生产的，它们旗下的产品一直以独特的造型和优秀品质而闻名全球。模仿911 Turbo S的皮革方向盘、6+1排档、包含离合器的无线踏板组还有附一个上面有保时捷的logo，方便你拿去炫耀的USB随身碟。本产品的设计是与赛车介面相同的赛车方向盘组，有取得官方的合法授权。该组方向盘重约10磅，可以转300度，无线踏板电力可约用100小时以上。说实话，这些组件产品实在太酷了，让我们用用看到的时候便深深呼吸一口。

这个电竞方向盘，整个套件组内除了方向盘之外，还包含了大量固定架、桌面固定架、六速排档座、脚踏板组及1GB随身碟，有趣的是地方是，它们全部都是按照赛车的造型与材质所制造，当然其中包含了那让我们口水滴满地的保时捷钥匙造型USB随身碟。

而且这次采用了和

赛车相同的真皮包覆，而中央的厂徽1、脚踏板等处则是采用金属材质，质感十分不错。方向盘与排档杆之间还有一个金属固定杆可供连接固定，并且同时对应左右驾位置。

在方向盘内建了二顺力回馈马达，可以在使用时感受到有如赛车换档时的方向盘阻力感，同时以皮带马达产生出排档震动，只要你的电竞游戏能够支援，那么您就可以在游戏中的车辆转动、刹车、压路沿石及轮胎空转时，从方向盘上体验到如同赛车舱内所感受到的拉扯与震动。

为了让这个配件的整体操作感一致化，在仿造汽车的踏板部分，内建了力道不同的阻力器，例如踩离合器档位时，所需的力道比较大，而踩油门时则是轻松愉快。档把座亦仿照赛车H型位置设计，而不单单只有前后两个推拉方向草草了事。上面所说的配件全部是

采用无线传输方式与PS3主机连接，是一个超时尚的豪华周边产品。 by 七曜



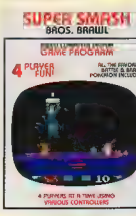
如果时间回到30年前，今天的游戏会是什么样子？

鲜艳华丽的画面、绚丽无比的特效，高超逼真的动作捕捉、悦耳壮丽的音乐……这些几乎早已是当今新时代游戏所必备的元素，无论是厂商宣传还是玩家点评也基本上都会在这些方面下功夫。但是，你是否可以想到，假如时间回到上世纪70年代，当今流行的游戏大作会是怎样一副面孔？

最近国外有人根据游戏业技术发展的进程与历史变迁，研究出了以70年代末的IT技术来实现今天游戏内容的方法，并模拟出了实际效果。如图，这种甚至连马赛克都不够格的“次世代游戏画面”是否让你下巴掉到地上呢？实际上任天堂的8位红白机都要比这强出N倍，其实这确实是那个年代所能实现的画面水平，也就是雅达利4位机的水准（甚至还更低一点的4位两游戏水准），当然，如果仔细看还是能看出这是什么游戏的。其中的“人物建模”颜色分明，菱角错落有致，基本还原了原作的“韵味”，看看这些“返朴归真”的《战神》、《大乱斗》……你是否觉得现在的我们十分幸福呢？

另外，据可靠消息称，国外已经有人依据这项模拟研究开始了关于手机游戏的之作，也许不久以后，我们就能看到这些“超级山寨”版的次世代大作了。by 施麟

“雄壮急得的克里托斯变成了这副模样，不知跌落了多少人的眼镜，不过仔细一看，原作的意境倒是表现得不错”



GOD OF WAR 3



“这是一位任天堂明星大乱斗？”
“不知从何时看到后会不会会绝身亡，反正FC上的超级马里奥要比这强十倍。”

大家一起来神话属于我们的电玩吧!

“大话电玩”

对《真·三国无双》逆移植到PS2平台有什么看法

本栏目进行到了第三回,欢迎各位将回扒卡越来越火爆了,本栏目的交流也越来越精彩。畅谈业界风云变幻,颇有那种酒酣论英雄的感觉。只要你的观点鲜明,论点突出,甚至是极具争论的观点,我都会登,百家争鸣,引起大家的讨论是我选登回面的关键。对业界的发表自己的见解吧,七曜在此恭候! 主持 七曜



1 对这种坐等胜利是图的行为早该习惯,把一个游戏分成3个,或以上,355、355S、355M也早该有355E 而且逆移植主机。但无论怎么样作为无双版,队员KOEI只能祈祷“别两炒冷饭,出半成器”就好了。“光荣”“暗杀”“暗杀”,KOEI完成了从“光荣”到“暗杀”的变化,无双也变成了吃老本的游戏。哎——对“暗杀”只剩一句悲愤的赠词“暗杀深马”。

——辽宁省抚顺市第六中学 吴晨

七曜 该写的我们都已经写的够多了,而且KOEI依旧我行我素 破罐破摔。这次TGS上暗杀又推出了《真·三国无双5帝国》,看来《猛将传》也是必备之作 冷饭和半成品还会接连不断的出现,良莠不齐。而人死方寸之 我们对现今暗杀已经不能指望,只有看破的“死哪魔”以后“死光社”会不会给我们惊喜 感谢完美网宇时本编的支持,你在会员中上询问“无双移植”什么时候会轮到马超,我在此回答你,小马号会在第十四回登场 至于研究研究都是如何总结出来的,只要不把无双当成一个地标的游戏,用心去体验它的内涵,就会发现很多细节值得去探索

2 光荣堕落,无双堕落 我懂有人喜欢光荣,但我不会喜欢 无双现在到处飞,说好听点,为了是多人享受到无双的快乐。说难听点,为了是利益,不得不这样做 但商场就是这样,但我还是欣赏,小的 MGS4, PS3独占

——安徽宿州市 熊文彬

3 作为一个中国玩家,我希望好作品可以让更多人享受。不管价手里是PS2、PSP还是360 作为一个玩家,我对355充满期待,移植后只是机能所限,不是制作缩水就好。作为一个旁观者,这只不过是“次世代”作,难道会因为移植后PS2多卖几台赚了更多一点钱就让他厂商都去移植、开发PS2游戏吗?所以不做讨论

——甘肃天水市 赵静



七曜 好作品当然应该分享,不过这个“好”的定义很模糊,PS2版155的亚名称应该是“暗杀版”,说好听点无非是让是更多人享受所谓“次世代无双而已” 既然是移植作品,根本不需要什么成本。而且逆移植次世代主机的作品 这也只有光荣玩得出来

4 我认为这是索尼的一种计策。PS3平台推广的不好 但PS2拥有许多玩家。这也是为了促进销量吧,我相信以后会有更多的游戏会逆移植,因为索尼认为PS2这块金子还没有开发完。有可能在下代家用机出来之前都不会停止。因为PS3在游戏方面全面是败了。

——湖北咸宁市 韩光源



5 这时我们众多买不起PS3的无双迷来说是一个福音,这真是可喜可贺的,但因为逆移植而导致的游戏质量有所缩水,也是一个不容忽视的问题。——安徽省阜阳市 赵鑫

七曜 PS2是缩水版,PS3是不完整版,客厅入两吧,不过对于只有PS2的玩家来说,确实值得庆祝吧,毕竟能用PS2主机玩到一款无双作品是无双粉丝们的心愿,激动的心情可以理解 其实从《高达无双》的逆移植来看,PS2版的《高达无双SP》质量很差,只不过暗杀早以下定决心移植这最后的一笔钱 但经过七曜PS2版三国无双5的实际体验情况来看,可谓相当糟糕



6 一切为了利益,不过为了那些为了三国无双而特意买了PS3或XBOX360的玩家了,PS2上的 国5可与另两个平台的相提并论,总觉得有些人被忽悠了 下——辽宁丹东市 李伟

七曜 暗杀确实是牺牲了次世代主机的销量,因为PS3版转正了6名武将,但推出PS3版也是为了赚取PS3玩家的钱,因为有利必有失 PS2版同样缩水不少,例如取消了湖水,在PS3版需要湖水的战役中,同僚人数被砍,会战都做做样子一样 不过355M也是铁板钉钉的事情 就算真正的完整版三国无双吧!

SILENT HILL HOME COMING

SYSTEM 1 探索与互动

《寂静岭》系列的精髓是以冒险解谜为主题的，因此游戏中需要调查的部分有很多。在一些值得调查的地方会有提示，按A键（×键）可以做出相应的动作，如开门、拿取道具、钻过比较矮或者比较窄的地方等等。有些地方需要使用道具，按住B（L1）键，之后就可以通过按键道具打开锁着的门了。另外在游戏中按下右摇杆可以切换到主视角，便于更好地观察周围环境。



SYSTEM 2 无线电与电筒

这两样游戏是寂静岭系列不可缺少的装备。除了照明和制作地图之外，它们还可以用来探测怪物的位置。在光线不好的地方，装备无线电可以更容易地探测怪物。当无线电的噪音越来越大的时候，敌人也会离你越来越近，带电量可以显示使得你随时充电，但电量耗尽会陷入昏迷，所以要谨慎使用。

使用手电筒可以照亮一些地方，但是要避免被敌人看到。



SYSTEM 3 对话分支选项

本作的一大特征就是在剧情发展的时候，可以按不同键选择不同的对话，从而引发不同的事情。有时候为了弄清事情的来龙去脉，需要把这些话来问一遍。另外整个流程中有三次选择的机会，将影响游戏的结局。与之有关的具体选择方法会在后面详细叙述。

SYSTEM 4 冒险记录

游戏的冒险记录（Journal）会在暂停的时候出现，包括事件线索（Clues）、操作手册（Manuals）、照片（Photos）、事件画面（Drawings）等等。Clues包括在冒险中看到的所有的文字、档案、信件等资料，与游戏的剧情密切相关。操作手册则写的是与战斗有关的解说。这些东西在攻略后面的文中会有介绍。照片和儿童画的收集度将影响到游戏的成就。在游戏中要尽量多地收集。

KONAMI的经典恐怖游戏《寂静岭》系列转由美国公司制作之后，其操作方式和游戏人的感觉都发生了微妙的变化。但是，游戏的本质与“看不见的恐惧”带给玩家的感觉依旧保留了下来。《寂静岭5》的正式题目被KONAMI官方改成了《寂静岭：归乡》，并且同时兼容PS3和Xbox360平台，PC版也即将推出。整个游戏延续了系列传统，将一个真实而又虚幻的世界带到了玩家之中。那么，这款世代的恐怖游戏是什么样的呢？玩过这代《寂静岭》之后，也许你能够找到一个比较确切的答案。 □文/周子

平台	PS3/Xbox360	50 GB	单人
开发商	KONAMI		
发行商	KONAMI		

360/PS3按键	PS3按键	功能
△键	△键	控制主角移动
□键	□键	调整主角视角
×键	×键	打开/关闭手电筒
方向键左右	方向键左右	快速切换武器
A键	△键	交互/开门
B键	○键	取回/扔出
X键	△键	显示/隐藏地图
L键	△键	显示/隐藏地图
R键	△键	显示/隐藏地图
RT键	R2键	选择武器
L1键	L2键	开枪
R1键	R2键	显示/隐藏

CHECK! 其他系统部分要点介绍

地图的使用：游戏的大地图（城镇地图）是在最初就可以得到的，在进入某个区域之后，在特定的地方调查，可以得到该区域的具体地图。在游戏中随时可以按△（L1）键打开地图，此时的地图是全图显示的，按下右摇杆可以精确显示。经过探索之后，所有能够打开

与打不开的门、隐藏的道路，以及需要探索的地方都会用红点标记出来，在找不到方向的时候，经常查看地图是很有必要的。体力的恢复：主角的体力槽平时是隐藏的，在受伤的时候，会在屏幕左边显示出来。体力槽为0的话就Game Over了，所以在受伤之后及时回复是必要的。游戏中的回复药品有两种，小回复药（Health Drink）可以回复大部分体力，急救箱（First Aid Kit）可以使体力完全恢复，按△（L1）打开物品菜单，按△（L1）使用回复药、急救箱（△键）使用急救箱。因为游戏里回复药品有限，所以请尽量在到需要的时候再使用。



探寻恐怖怨念的故乡。

第一章 噩梦 Chapter 1 Nightmare

本章要素

1. 从医院逃脱。
2. 跟随Joshua
3. 找到Joshua的玩具

故事的一切都在一片混乱中开始。主人公Alex在混乱中被送进了医院。他的身体被绑在手术车上，动弹不得。医院的病房中到处都是病人遭受折磨的景象，当他被推进一个房间之后，却看到门外的医生被一片巨大的镰刀贯穿的惨状。这是怎么回事？

这里一片狼藉，Alex不能在这里坐以待毙。这时必须挣扎（连打4键）。从车上挣脱出来，这时可以自由活动了。屋子里只有一张纸条可供阅读。从刚才来到医生被杀的那个门可以出去。前面是一道门，但是那个医生的尸体却不见了，地上残留着恐怖的血迹。顺着血迹一直走，看到右边有块黄布板，左边是一个铁栅栏门。在这里Alex看到一个小孩。他认出那是自己的弟弟Joshua。平时他都叫他Josh。但是铁门紧闭，Alex无法接近，必须将旁边的密码锁打开。右边的门可以进去，在房间里可以找到医院的地图，之后就可以按照地图上的提示去找需要找的东西了。现在所在的房间是Nurse Center。调查X光片，可以得到密码的前三位。

之后前往203房间（其他的房间都不能进入，不必去管）。在房间内可以找到一个小型复制机，还有一个报告书。这里有一个烧坏的玩具娃娃，从屋子里可以看到204房。在204房间中可以找到被车撞掉的手枪，左边的柜子上有一张X光片，取得之后回到Nurse Center。在刚才有密码的X光片那里查看使用，使用刚才得到的另外一张X光片，开始破解密码了。

Alex打开了铁门，但是Josh却向里跑去，于是他也往里追（在地上可以捡到第1张儿童画）。这里只有Josh进过的两个门可以打开。进去之后发现是男厕所，厕所的墙上有着奇怪的符号。玩过《寂静岭起源》的人应该不会陌生。在这里调查就可以开始游戏进度，之后如果Game Over，就会从这里重新开始（有的时候在发展剧情之后，也会从其他的Checkpoint开始）。

存档之后向北走，从另一扇门进入女厕所。这里似乎是个死角，但是有一扇门打不开。Alex发现镜子上插着一把刀，他将刀拔下来的时候，整个世界突然变了颜色。传说中血腥恶心的世界出现了。此时一个护士一样的怪物突然从刚才关闭的门中走了出来，第一场战斗开始。小刀的使用方法很简单，3下攻击之后一直攻击可以达成Hard Core，干掉护士之后继续调查其他的门。在最后的门后面可以找到一个窄门，可以勉强挤过去，回到隔壁男厕所被阻隔的部分。在最初见到Josh的房间的墙上有一个急救箱，拿下来砸墙之后以后用。之后向南一直走到楼梯处，上到3楼。

这里的门无法打开，但是可以敲碎窗户。进入Day Room，里面有2个护士，之后在墙上有一个提示的附用刀子划开一个由牙齿组成的恶心的裂缝，之后就

可以进入303房间了。在这里可以找到从医院逃跑的Crisis Kid，这时会有蜘蛛飞来，用刀子解决它们，注意蜘蛛攻击的时候要立即躲闪。在这里的墙角处可以得到一个西药剂，之后从右边的门出去，一直向南，可以在厕所附近的桌子上找到Josh的玩具兔子的照片。

之后一直向北走，来到Operating Theatre，再从楼梯走到头，在出现“drop down”提示的地方跳下去。往前走（干掉3个护士），前面的房间里有一具被锯切成两半的尸体，但是只有一半。这里的门上有着“要进入的话必须找到钥匙”的提示，之后划开墙上的“牙齿”（在前面可以得到第2张儿童画）。

沿着楼梯一直走到3楼。这里没有什么其他东西，只有另外半具尸体在手术车上，死者果然是刚才被杀的哪个医生。他的手上握着的正是我们找到的那把锯。拿到钥匙之后原路返回到开锁的地方，将门打开。到了2楼之后，Alex找到了Josh，他还蹲在那些血迹，对自己的哥哥态度十分冷淡，他只想要回他的玩具——那只兔子吗？在这样危险的地方还惦记玩具念什么呢。看来这个弟弟还真不好搞。来到这一层的Nurse Center，这里有着楼梯和电梯，之后一直向南走，进入203房间，玩具兔子似乎被锁在了一个洞眼进去了。Alex到那个流着血的洞口那里去一探，突然感觉自己的手被那个洞洞抓住了，这时必须连打7键（O键），将兔子拉出来。好不容易拉回了玩具兔子，又有大批蜘蛛飞了过来，好在不紧不慢地对付。

Alex拿着沾满血污的兔子回到Josh所在的地方，Josh伸手想拿回兔子，却又看了像一样推手跑掉了。这时门自动打开，在地上可以捡到Josh刚画出来的儿童画，顺着路一直往前走，在206房间的门上又有一张儿童画，不要忘了去拿。

Alex来到前面的电梯，按下开关，在电梯门打开的时候，中间突然伸出一个巨大的刀刃将电梯贯穿。在愤怒的恐惧中Alex惊醒醒了，才发觉刚才的一切都是做梦。他现在正搭乘一辆卡车走在前往家乡的路上。



第二章 失踪者 Chapter 2 Missing Person

本章要素

1. 回到自己的家
2. 给油罐装满油
3. 抽干地下室的水
4. 寻找失踪的Joshua
5. 在墓地和周围的地方探索
6. 找到能修理枪的地方

在梦醒来的Alex回忆到了自己的家乡，与猎杀自己的卡车的

司机会面（顺便说一句，司机就是《寂静岭：起源》的主人公Travis Grady，但是在这里只是NPC）。来到阔别已久的小镇——Shpherd's Glen，在路上看到开往Town Hall的时候，Alex见到了一个中年妇女Jade Holloway，她与Alex是世交。Alex与她交谈从她口中认识，经过一番交谈，Alex朝自己家走去（这时如果进入市中心的店可以得到一个回复剂）。

回到家里Alex发现家中被搬上了水，空无一人，大家都去了哪里呢？他首先回到了自己的卧室，将书搬到一边可以发现隐藏的开关，按下开关就可以打开一个秘密的储物箱，里面有Josh手写的房间的地图，床上有手记，拿了这些东西之后转身下楼。

Alex发现母亲出现在一楼的客厅里，他向母亲询问大家的下落，母亲告诉Alex父亲死了，父亲在得知Josh也没有回来，她提醒Alex一下地下室的情况。Alex发现母亲身边放着一支在枪手枪，但是枪坏了，不能使用，只能暂时拿着。

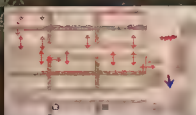
地下室的大门开着，但是里面漆黑一片，通往后院的门无法打开，Alex在这里发现了新的敌人，一只狗怪。难道说这里的世界也变成了噩梦世界一般。抑或噩梦在这里变成现实了？好在这家伙不是很难对付，干掉它之后在地下室拿到了车库的遥控开关（garage door remote），从墙上的洞洞里摸到的地方用刀子划开，旁边的父亲的卧室，暂时不能进入。从出口出去之后来到车库前，用遥控打开车库门，里面有一只狗子怪了出来，干掉它之后在车库里取得一根铁棍，用它撬开旁边的铁门，可以得到一个空的油桶（fuel can）。

走出车库，旁边的墙上不知什么时候换了一个画，从里面钻出一只护士一样的怪物，干掉它之后从墙洞钻过去。

往前走一段，再经过一个洞，来到了公园内，右边的篱笆上有一张儿童画，旁边的滑梯那里有一张蜘蛛的照片。

公园旁边有一条草垫，铁链贯通打开，一直进去，前面有一只狗子怪，干掉它之后再往里走，左边有一辆卡车，调查那辆卡车可以给油罐加满油，之后原路返回到家中的地下室，将罐子里的油加入抽水机中，开动抽水机，排掉地下室的水，通向后院的门也可以打开了。

后院的两个木门上挂着一个包，调查那里可以得到怪物处理室的照片，在篱笆上有一张儿童画，篱笆中有一瓶回复剂。拿走这些东西之后就可以从一扇门出去，这里的道路通向墓地（Rose Heights Cemetery），进入墓地的入口的时候，可以在一个石棺处得到地图。Alex发现一个沉默的邪教在墓地里招揽，感觉自己的伙伴



从这里的尽头跳下去，到达East Garden。这里出现了一种厉害的敌人——真刺，还好现在只是单个出现，要对付也不是很难。之后，在第一个或是那里得到一个半圆的石板，之后从另外一边爬上去，沿着墓地的路一直走下去。这里的路虽然七绕八绕，但是没有分叉，其中一个墓室中有回复药，再继续往前走，来到有存档点的地方。再往前走来到Founder's Road，有一个高坎可以跳下去，跑到前面再爬上来。来到Founder's Garden，跳上掉下真刺，之后朝北走，来到West Garden，这里有一块半圆石板，再来到West Garden的门口，使用两块石板，打开大门之后来到了墓地出口处的停车场，从这里出去之后就是城市的主街道（Main St），Alex在街上遇见了小时候的朋友Ellie，她在路边等人，原来这些僵尸会失去记忆的人越来越多，这样一定有什么阴谋，Ellie给Alex一个电话号以便保持联系。

告别Ellie之后，Alex继续在街上找（街道之前有寻人启事）的留言板上可以找到一张儿宣画，在旁边的警察局前可以找到一张急救箱，之后一直朝西走，再向南来到River View附近，这里有一个水桥，过去之后打开门，进入废品回收站（junkyard），这里的路也比较弯弯，从一个废墟那里钻过，前面的路一直走到回收站的仓库。

Alex在这里碰到了Curtis，他负责维修各种破烂的人，Alex从他那得知原来在墓地挖坟的人就是市长，而最近很多人失踪之后，大量的钟表都停在了2:00的时间，一切都十分奇怪。Curtis从Alex那里得到了环境的无线手柄，给他一把好的M4-23作为回报（那支救援枪就别指望了，他不会给你的），之后在废车里还可以找到手枪子弹，接着探索这里，可以找到回收站的地图，一个回复药剂和另外一支手枪子弹，还有一个存档点。

这时原路返回墓地，路上除了真刺之外还有超变怪，把子弹丢下来对付超变怪，两枪一个，不要浪费。Alex回到墓地之后，发现挖坟的市长已经离开，此时那里的Barilott Mausoleum已经可以进入。



这个解谜实际上非常简单，只要把拼图做成地图就可以打开棺材了。

在里面对一个棺材，上面的锁需要解开机关才能打开。这是一个简单的类似华容道的谜题，只要放上同一块石板留出向下移动的空间就完成了。Alex在里面对一块坏的千零，突然间他感到天旋地转，昏倒在高架台上。

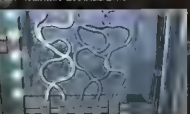
通关要素

1. 通过隐藏的Switch
2. 恢复电源之后开闸通电
3. 找到306房间的钥匙
4. 帮助301房的女人找到3个回忆
5. 使用从301的女人那里得到的钥匙

当Alex醒来时，他发现自己身处一个陌生的地方，“Welcome to Silent Hill”，这是传说中的寂静岭吗？它出现在这里！他走进了一个废弃的旅馆，这里的入口被木条封死，必须找到什么工具把它打开，要是有什么斧子什么的就好了，先在铁柜中搜索，首先映入眼前的是一辆在街头跑道的消防车，从旁边的小道绕过去（装备手枪），干掉一个僵尸之后从窗口跳下去，来到消防车那里，钻过去之后可以在车边捡到钥匙，去厕所拿完之后回到旅馆门口，找到显示将门口的木条弄开，往里走就是旅馆内部了。

这个名叫The Grand Hotel的旅馆是一片漆黑，右边拐角处放玻璃的架子上有回复药剂。

Alex便走了，但是他又跑掉了。这时向在表可以找到旅馆的地图，之后来到大厅尽头的电梯处跑过去，从工具箱里得到电力设施的钥匙（maintenance key），跑路返回旅馆入口（路上干掉一个僵尸），出门后在旅馆旁边的铁门那里使用钥匙，进去之后调查保险丝的房间，按照左起上1下2，上2下1，上3下4，上4下3，上5下5的顺序连接保险丝，将旅馆的电力恢复过来。



回到旅馆的电梯那里，按下开关就可以乘坐电梯了。现在貌似只能上5楼，在启动之前可以用电梯里捡到手枪子弹。Alex正乘电梯上楼的时候，突然被奇怪的敌人袭击了——超足怪出现！这时候需要连续挥斧子干掉超足怪（手枪爆头似乎也可以，但是还是省点子弹吧），电梯突然关闭，落下后在3楼的地方停住了，这时必须跳上去，随后电梯一直坠落到底。

3楼的谜题是一直回想着痛苦的歌声，配合着周围阴森恐怖的环境，令人感到毛骨悚然，前面有一家女人的油画，用刀子割开之后出现通路，继续往前走，前面的门是锁着的，暂时不能进入，左边墙上有洞，从那里钻出来之后是有存档点，从另一个出口出来之后，Alex在旅馆的301室发现黑幕有人，但是不能进入，房间里的人似乎是一个老妇，独自向自己关在这里，她请求Alex帮她逃出去的记忆。

通过黑幕通道，暂时不能通过，必须从304房间右边的窄缝中走过去，从这条秘密

通道中敌人会兵分两路来夹攻，但是数量很多，尤其在一些关键战略的地方，这些家伙会出现，使主人必陷入苦战之中，所有的敌人基本上对光源敏感，因此敌人大多会向着光源将手枪关掉，用无电光源的敌人，在光线被关之后，如果敌人数量太多的话，可以先避开，把照相机，能它们落单的时候再行解决，不要小看一个敌人，稍有不慎，它们就有将主角活活虐死的可能，下面就常常遇见敌人的攻击方法。

【护士】Nurse

寂静岭系列中的经典怪物，使用匕首攻击，在第一时间情况下，比较好对付，有一些护士的攻击，攻击十分强烈，一旦触碰到你，就会持续受伤，因此最好用铁管或者斧子在它落地前重击攻击，三下就可以将其击毙。

【蜂蝎】Swarm

这种可怕的生物一般从下水道钻出来的，一旦碰到它，就会一浪接一浪，此时必须连打两下（Q键）离开，对付蜂蝎最有效的武器是匕首，当它在地上的时候，要（Q键）离开，让它们从下水道钻回去。

【疯狗】Feral

这种造型恶心的丧尸犬一样的生物善于扑咬，在它冲上来的瞬间要按B（Q键）回避，之后立刻反击，用刀对付疯狗很有效，铁管也不错，斧子虽然威力大，但是速度较慢，容易让人反受其害，所以不建议使用。

【钩子怪】Lurker

这种怪物一般潜伏在水下，伺机向主角发动攻击，对付它最好的武器是斧子，运气好的话可以一击将其头都砍掉，但是要注意它砍断头之后还会再攻击一次砍头，所以在砍完它头之后必须拉棍杆+ B键（Q键）回避它的重击攻击。

【烟雾怪】Smog

虽然它没有手臂，但是从胸中散发出的烟雾会使人暂时行动不能，之后它就会上来攻击，此时必须连打B键（Q键）回避，对付它最好的武器是手枪，保持一定距离，在它张开胸的时候，射中它露出的肺部，两枪就可以干掉它。

【缝足怪】Needler

这个物种一样的家伙四肢上都有锯刀状武器，而且可以抵挡子弹的攻击，使用斧子对付它，不要主动进攻，在它挥舞锯刀即将砍来的时候迅速回避，运气好的话可以躲到它的背后，之后可以是一个轻攻击+重攻击的组合，它会倒地，接近之后再乘一个重攻击可以将其砍死（有时候要砍两下）。

【裂头怪】Schism

这种杂兵属于最难应付的一种，因为它速度很快，持续伤害高，用铁管或者斧子与之正面交锋很可能会受伤，因此必须用速度很快的匕首，在它发动攻击之前就猛攻，不给它攻击的机会，就算他也对铁管、两枪致命，但是最好把子弹攒下来，因为需要对付另外一种怪物。

希子砍开铁窗冲出门。铁窗在离地面的地方裂上4条。铁窗里有铁钉，但是她们的攻击欲望比盔甲中的时候更加强烈。铁钉不要弄断离交棒。而是应该在远处用斧头或者铁臂力量攻击。三下就可以打死一个。再两个护士之后来到402。这里有一个柜子可以推开，出现道路。在隔壁的厕所中可以得到第二个回忆，the Alchemilla Postcard。之后回到楼道里，Alex隔着一堆障碍物看到一个身影慢慢走来。那是一个地上和戴铁三角的怪人。熟悉寂静岭系列的玩家们应该感受很亲切吧（汗）。

之后进入405，这里有另外一个洞。顺利爬过去可以到楼梯道的另一侧。用斧子砍开408旁边的木条装饰的门。在这里可以得到一个血清。

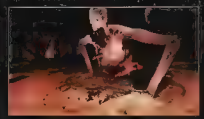
从楼梯口那里继续用斧子开路。来到5楼。前面有一个管道口。这里是在比较开阔的地方。枪斗。然后利用枪口。然后用斧子将枪口击去。之后砍开503的门。推开里面的衣柜。从门口出去。在这里可以得到第二个回忆，the Lakeside Amusement Park Postcard。然后原路返回。爬上楼梯另外有一个管道口。

在504房间（需要斧子开门）可以找到手枪子弹。这个房间推开衣柜。可以找到2个儿童童。这里可以看到503的厕所。从这里的洞口可以下到下面一层：找到第三个回忆，the Toluca Lake Postcard。之后就要返回到301了。路上有几个护士和一个爆弹师。将三个回忆还到301的老妇。她会给Alex一把钥匙。这时候可以回到存档点兼打开被锁住的门了。在这之前先去一趟306房。在门上得到一张树熊的照片。

打开原先关闭的门之后，Alex见到了Josh。但是脚下却突然塌陷。Alex呼唤Josh帮自己一把。但是Josh却冷漠地看着她下去了。Alex一直落到1楼。幸好没有受伤。这里是有存档点和子弹。存档之后继续来到南边的Green House。前面的门无法进入。Alex正要往回走。却看到周围环境化作无数碎片。就像血腥的星世界出现了。这时可以继续往前走。Alex遇到了刚才还在基地里挖坑的市长Barrett。他的儿子Joyce和Josh是好朋友。但是也失踪了。Alex将Joyce的手表（原先从棺材中找到的那表）交给Barrett。他却把手表扔在地上。这时地面突然变得潮湿。一个巨大的怪物出现了。Barrett向怪物哀求放过自己。却被它一拳打成了肉酱。

Boss: Sepulcher

市长被这家伙秒杀。Alex也摔得七下。所以在战斗的时候必须躲闪。它的攻击比较简单。一个是冲击式的攻击。另外一招是抛地。注意周围的一个个冲击沙包一样的肉块。在它抛地的时候不要靠近这些恶心的东西。否则会受到很大伤害。首先要攻击这4个肉块（注意活



用斧子砍开铁窗冲出门。铁窗在离地面的地方裂上4条。铁窗里有铁钉，但是她们的攻击欲望比盔甲中的时候更加强烈。铁钉不要弄断离交棒。而是应该在远处用斧头或者铁臂力量攻击。三下就可以打死一个。再两个护士之后来到402。这里有一个柜子可以推开，出现道路。在隔壁的厕所中可以得到第二个回忆，the Alchemilla Postcard。之后回到楼道里，Alex隔着一堆障碍物看到一个身影慢慢走来。那是一个地上和戴铁三角的怪人。熟悉寂静岭系列的玩家们应该感受很亲切吧（汗）。

第四章 警察局 Chloe's Sheriff's Station

- 本章要点：
 1. 跟Wheeler一起离开警察局
 2. 出去之后与Ella会合

Alex将杀死市长的怪物打倒之后，又感到一阵天旋地转。当他再次醒来的时候，他发现自己被关在警察局的牢房之中。这时一个黑人警官走过来询问。他是Wheeler，他Ella一起调查这荒唐的失踪事件。Alex从对话中听出过他的声音。Alex向Wheeler讲述了自己碰到的一切。令他意外的是，Wheeler并没有把他说的话当作胡言乱语。毕竟镜子上出现的怪事已经够多了。他把Alex放了出来，并且叫他跟他一起去与Ella会合。



两人在楼道中正走着。突然一颗头部长枪的怪人出现了。这时Alex还没有拿回自己的装备。所以只能硬着头皮冲过去。右边的房间里有一面照片。如果对自己的技术没有信心，可以进去拿出来。穿过走廊。尽头的房间里有原来的所有装备。之后Wheeler把Alex一把把子弹枪并成武器。门口还有警察局的地图。拿齐东西之后，继续和Wheeler一起往东跑。突然一个造型怪异的東西从天而降。Alex和Wheeler只好暂时分开。

前面的门需要用斧子劈开。但是不用担心。外面有两只头枪怪。先在门口干掉其中一个。然后不要攻击剩下那个（打完两个还会出现新的。游戏又没有金钱经验值可拿。不用在这里给自己找麻烦）。一边和它周旋一边拿到旁边厕所里的回忆剂。之后在卫生间打破的那间办公室里得到另外一个回忆剂。这时候应该有个头枪怪出现在走廊里。如果能躲开。就一直朝东走到一个有洞的地方。进入警察局的briefing room。这里有2个头枪怪。先捡起散落的子弹。然后干掉它们。再用斧子劈开前面的门（这个设计太缺德了……）。沿暗路一直跑到车库。这里的一个箱子需要密码打开。密码是208（钟表停止的时间）。可以拿到一个复制剂。还有散弹枪和手枪的子弹。干掉这里的2个头枪怪之后，拉动开关。打开车库的门。Ella正在外面开车接应Alex。但是车子却被那个巨大怪人

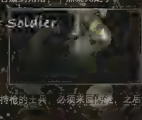
【通罗怪】Slam

这个怪物像僵尸的怪物。女性身体的手像从男性的头颈伸出和腹部。男性的手臂和拍拍如拳击手套的大腿。故得此名。见到它的千万万不能碰。否则会被一击而亡。用散弹枪在中等距离连续攻击。最多三枪可以打死它。如果子弹不够，就回到它的背后攻击女性的一臂。千万万不能让它逼到角落。不然就死定了。



【秩序兵】Order Soldier

这种敌人是统一的人类被兵颜色。手持铁管或者步枪。他们的躲避能力很强。但是头颈是弱点。用手枪射中其头颈是使一臂力的对抗方法。如果逼到持枪士兵。必须躲到后面。士兵是不开枪的时候靠近攻击。



SYSTEM 6 杂兵对抗战术

在遭遇敌人时候。除了逃跑之外。有时候也必须与之对抗。游戏中可以使用武器多种多样。基本上分为近距离与远距离两种。在第一周目的冒险过程中。主人公可以得到短刀。铁管。消防斧。手枪和散弹枪等武器。修理LT (L2) 进入战斗状态。A键/×键为轻攻击。X键/□键为重攻击。轻攻击不能给敌人带来伤害。但是可以造成造成伤害。3下轻攻击可以造成一下重攻击。重攻击可以按住重击。给敌人造成更大伤害。在敌人倒地的时候。上键/一个重攻击。可以将某一必杀。依照敌人的种类不同。它们的对付方法也不一样。有些武器的使用与射击游戏相似。按住LT (L2) 的时候按下△键/□键为单发子弹。但是有的敌人会防弹或回避。而且子弹数量有限。所以最好把弹药节省下来对付厉害的敌人。

成就名	取得方法	成就GP
Lock n Load	得到手枪	25 GP
Sightseeing	得到 3张照片	10 GP
Josh's Gallery	得到所有照片	50 GP
Alchemilla's Finest	打倒 一个护士	10 GP
Edie's Legacy	打倒 一只狗	10 GP
Lark No More	打倒 1个僵尸怪	10 GP
To The Point	打倒 只僵尸怪	10 GP
Split Personality	打倒 只僵尸怪	10 GP
Shades of James	打倒 只幽灵怪	20 GP
Clear the Air	打倒 只蜘蛛怪	10 GP
Creeper Reader	打倒 只蜘蛛怪	10 GP
Out of Order	打倒 一个铁球怪	10 GP
Kaufmann's Hand work	得到 一个血清	10 GP
Health Junkie	得到全部血清	50 GP
The O of Gods	通关ARD难度完成游戏	100 GP
Haven't Left This Place	找到全部的 1.画面	50 GP
Nursery Rhymes	打倒BOSS Sepulcher	20 GP
Six Feet Under	打倒BOSS Scarecrow	20 GP
Food Donor	打倒BOSS Asphyxia	20 GP
Catch Your Breath	打倒BOSS Ammon	20 GP
Head Above Water	得到电脑	25 GP
Rising Tension	得到散弹枪	25 GP
Science Fiction	达成End of 1	50 GP
Smile	达成End of 2	50 GP
In Water	达成End of 3	50 GP
Judgment	达成End of 4	50 GP
Intensive Care	达成End of 5	50 GP
No Dogs Allowed	帮助母亲解眠药	50 GP
Mercy	不帮助母亲解眠药	50 GP
Compassion	原谅父亲	50 GP
Forgiveness	原谅母亲	50 GP
Angela's Choice	帮助母亲或父亲	25 GP

© 2002 Konami Games

的怪物——塞罗德出现。而塞罗德不再需要武器了，那么这场战斗谁胜不败，在中间再打4枪就可以将其击败，之后有更多的机关陷阱出来，Alex只好带着Ella继续下下水道。



第五章 下水道

Chapter 5 Sewer

● 本章要点:

1. 保证Ella的安全
2. 寻找离开下水道的路

Ella感到十分沮丧，Alex默默地继续寻找失踪的人。随后两人进入下水道中探索。下水道里四通八达，但是紧锁的房门让人无法通过。先把左边的3号门打开（按照提示连打A键×3），让Ella先过去，之后她再帮助Alex通过。之后从左边的隧道一直走过去，从前面的地方爬上去，再跳至前面的污水中。前面有钩子，利用钩子可以开枪对付它们。之后一直走到头，爬了上去，在水桶那里得到手枪子弹。水桶边有一个门，钻过去之后跑到下層，然后继续沿着隧道来到另外一边（污水池那里暂时无法通过），爬上去之后可以找到箱子，旁边的房间有下水道的地图，桌子上有散弹枪子弹。之后按照地图的提示来到控制阀门的地方，用铁钩撬开门，进去转动阀门，将污水池中的污水排干。

这时回到污水池，沿着梯子下去，从另外一边爬上来，之后来到地图上8号门的的地方（路上左边可以找到一個回復剂），送Ella通过南门，但是那边

无法打开，只好找别的路（113号门门），Alex需要往左走，就碰上了蟹怪，利用它的轻跳干掉它之后接着往回走，路上有钩子怪，钩子怪等敌人，此时经过存档点的时候最好再存一个，然后到113号门那里，在Ella被杀之前（之后有锁匙值得注意），之后从spillway一直往前走，路上右边的过道有散弹枪的子弹。

两人来到Main Drain Chamber，通过一个池子来到浅水区，干掉掉落的钩子怪，到达地图上标有“the drop”的地方。继续往前走，路上有子弹，到达第一头之后拉动阀门的开关，打开门之后往前走，跳下之后是存档点。

前面又是一个阀门，Alex/Ella过去开门，可是河流突然传来了Ella的惨叫，3个蟹足怪从刚才过来的门这边同时出现，不要浪费子弹，用斧子解决它们。随后一个塞罗德冲了过来，立刻跳上就杀他，打死它之后南门也打开了，Alex冲了过去，只见地上有一滩血迹，Ella却不踪影，只有鸟语莺莺落在地上。前面的路边的拐角那里有一架照片，拿到之后一直来到梯子那里，爬上去之后，Alex又回到了地面上。

惊慌未定的Alex意外地发现出口就在自家的门口，但是家门不知何时被铁链两两锁了，暂时无法回去。这是Wheeler与Alex通过联系，告诉他需要找到Fitch医生才能了解孩子上发生了什么。Fitch家在地图上被标识出来，沿着路一直走就可以到达。路上有各种怪物出现，如果同时碰到两只怪物，或者契约与敌人同时出现，就必须赶紧跑开，把它们契约过来一个一个对付，否则很难获胜。Alex来到了

Fitch的家门口，却发现那里全是怪物，而且血红的血迹，看来是Fitch医生被杀之后，血冲出来，带着刀子杀进了自己家。

Alex带着Fitch来到他的家中，从大厅一直到厨房的厨房，在厨房的写字台上可以找到Fitch的相片（Scarlet的照片），关上门回到走廊。突然不知从哪里冒出来3个护士，这时可以退回卧室门，当她们一个个进来的时候拿斧子将其干掉，也可以用散弹枪爆头，干掉她们之后进入她们刚才走出的两个房间，可以得到钥匙和血清。再回到客厅，打开桌上的黑色盒子，从里面拿出一个穿红色衣服的女具娃娃。此时娃娃的头放在被杀Alex手的位置开始消失，Alex感到一阵阵头痛，当他醒来的时候，是世界又出现在他的面前。



第六章 墮入地獄

Chapter 6 Hell Descent

● 本章要点:

1. 在附近区域轉圈
2. 找到Joshua

醒来Alex发现自己重新进入了量世界，Scarlet的娃娃就在前面，继续往前走继续向前走，却发现Joshua向右边的楼梯跑掉了，但是那里没有路，只能往左走。这条路看上去十分危险，Alex只能小心翼翼地走上面慢慢步，这里没有地图，实际上也不需要地图——整个场景只有一条路，走到底就可以了，前面有梯子的尽头可以下去，上下楼梯，然后从一个坏掉的通风管的洞口跳下去。

往下走继续向前走，这时Alex看到Joshua从右边向左边跑去，来到他跑过的地方，可以找到一张儿童画，前面的路有分叉，右边有黄色警告标识，先走左边，在尽头的风扇那里可以钻过去，得到钥匙。现在可以回去走右边的路了，一直来到有巨大风扇的地方，拉右边的开关，让风扇停下来，钻进去，在地上得到一张儿童画，之后在走廊继续前行，来到有8个巨大风扇的房间。

这里的每个风扇都标有号，123在一边，456在另一边，每两个风扇之间有一个开关。在启动开关之前，先从左边不转的风扇那里钻过去，得到一个血清，出来之后按照“510”

“415”，“314”的顺序打开开关，4、5、6号风扇都停止转动。这时可以钻过去，继续向前走，爬下梯子来到存档点，存档之后从旁边的梯子爬下，走到出口，一直来到有铁门的地下。

Alex发现Fitch正光着身子躺在那里拿刀子自杀，他要上前阻止，却被Fitch拦了下来，Fitch说自己要以流血的方式赎罪，但是鲜血总是流回他的身体。Alex和Fitch谈起他的女儿Scarlet，并且把那个诡异的娃娃交给Fitch，Fitch失声地喊着娃娃的名字Scarlet的名字，那个娃娃突然活了起来，开口叫了一声“爸爸”，这时惊人的一幕出现了，Fitch的鲜血从他的体

内流出，在血池中凝结成一个巨大的心脏，Alex抱着它昏倒了，这是Scarlet的母体孕育的。

Boss: Scarlet

Scarlet的攻击方式开始有两种，一种是用手攻击，另外一种是撞地，起初必须灵活地躲避它的攻击，在它是撞地的时候，它在地上站起来，到时间的时候，立刻向它冲过去，可以减少轻灵度攻击的伤害（运气好的话可以完全回避），对付它的最好武器就是榴弹，在它两足站立的时候用榴弹猛击它的腹部，同时准备躲避。几次打击之后，陶瓷的外壳将被打破，露出里面的肌肉组织，这时继续攻击，直到它躺在地，然后跟着上肢继续攻击，一直瞄准它，之后会出现OTE的提示，进攻之后它会出现二形态。



它的第二形态动作灵活，在它跳起来两手叉开的时候，一定会有阴影，回避攻击。经过之后就可以猛攻它的头，当它跳到天花板的时候，保持速度状态，在听到它尖叫的时候立即躲避，它会钉在地上，这时候就赶紧上去暴打，一直打它再次爬上天花板为止，如此循环，3次之后就可以发动致命

一击，之后它就会死亡。它的攻击方式开始有两种，一种是用手攻击，另外一种是撞地，起初必须灵活地躲避它的攻击，在它是撞地的时候，它在地上站起来，到时间的时候，立刻向它冲过去，可以减少轻灵度攻击的伤害（运气好的话可以完全回避），对付它的最好武器就是榴弹，在它两足站立的时候用榴弹猛击它的腹部，同时准备躲避。几次打击之后，陶瓷的外壳将被打破，露出里面的肌肉组织，这时继续攻击，直到它躺在地，然后跟着上肢继续攻击，一直瞄准它，之后会出现OTE的提示，进攻之后它会出现二形态。

它的攻击方式开始有两种，一种是用手攻击，另外一种是撞地，起初必须灵活地躲避它的攻击，在它是撞地的时候，它在地上站起来，到时间的时候，立刻向它冲过去，可以减少轻灵度攻击的伤害（运气好的话可以完全回避），对付它的最好武器就是榴弹，在它两足站立的时候用榴弹猛击它的腹部，同时准备躲避。几次打击之后，陶瓷的外壳将被打破，露出里面的肌肉组织，这时继续攻击，直到它躺在地，然后跟着上肢继续攻击，一直瞄准它，之后会出现OTE的提示，进攻之后它会出现二形态。

第七章 市政厅

Chapter 7 Town Hall

● 本章要点:

1. 在市政厅内探索

Alex干掉了怪物化的Scarlet，昏迷之后醒来时发现自己回到了Fitch的家，刚才那个娃娃落在地上，头部摔碎，倒出一个铁盒，铁盒上的标记很熟悉，在市政厅里似乎见过，于是他离开Fitch家前往市政厅，那里依旧有契约和敌人，不想打的话一直逃跑也可以到达。

市政厅里面有烟枪屋，节省下的手枪子弹在这里能派上用场。有一扇门需要用斧子劈开，推开门，里面的橱柜可以得到一张儿童画，在东南方向的一个房间里可以找到一张血清，东边的房间有存档点，存档之后来到中间的广场，在桌子上的一个巨大护士是使用刚才从Fitch家得到的钥匙，出现一条道路，先别着急走，刚才打开橱柜的桌子右边有一张Jackie Holloway的照片，拿到之后进入密道，楼梯底部有一个急救箱，进入地下之后先把手电筒，前面的桌子上有一群护士，这是在开会么……这时按门战术也许能发挥作用，使用散弹枪也有效果，只要你看着足够的子弹的话。

干掉所有护士之后，在房子里可以找到六个奇怪的标记，调查那里可以得到一把带有特殊纹路的刀，这是仪式用的匕首（ceremonial dagger），这个匕首可以用来打开父亲那里秘密的门，但是现在暂时不能回家去试图，面前就有一个门可以拿它打开，只是这个门是隐藏的，位置在两个放书的台子之间，进去之后沿着漫长的走廊来到书房，从那里爬梯子出去，来到先前不能进入的草地中的Fardes Garden，在这里找到一

这里取得。在里面对峙取得。从这... 外出来到Elle张贴人总管的... 可以找到Curtis的... 片。通往废品回收站... 那里有子弹和回复剂... 回到墓地。在Furny Crypts North的墓室中可以找到... 的手枪Chrome Hammer (需要用斧子开启)。然后... 从墓地回到Alex家中的后院。路上有狼狗和熊等... 在墓地附近。

回到自己家中之后, Alex可以离开打不开木条的门, 得到一个急救箱。冰箱里有一个回复剂。如果之前收集到的话现在可以使用了。之后来到父亲的密室。爬七首打升门。在里面站满血迹的台子上取得上顶楼的钥匙 (attic key)。这个房间里还有威力升级的Bluesteel散弹枪。之后来到房间。

阁楼里有一张Alex自己的照片。推开这扇门的一个箱子, 打开门进入阁楼东侧。这时Alex回忆起父亲和Josh在这里的对话。父亲将一个戒指交给了Josh, 并告诉他告诉Alex。听起来也并不奇怪。而从这个戒指开始, 父母就总是对他充满警惕。Alex有时也感到一点嫉妒。这里有父亲在军队服役时期的记录和功勋。调查桌子上的盒子, 可以发现一个拼图谜题。这个谜题的解决方法比较难, 不过墙上原因, 对照着拼图就可以了。

解开这个谜题之后, 就可以得到寂静岭的地图。还有一封信。信中提到了“秩序会”(The Order)这个组织。因为某起事件, 他们开始对Shapard's Glen这个小镇实施报复。强行绑架镇上的居民。难道说, Josh也遭遇了那些人的毒手。而父亲这次出门是去找Josh回来的?

Alex下楼回到客厅。母亲还坐在那里。Alex向母亲问起父亲是不是去寂静岭找Josh去了。母亲一直支支吾吾。愤怒的Alex正要和母亲吵起来。一册戴着面具的士兵突然闯进家中, 将Alex和母亲抓了起来。这段时间又变成了血腥的噩梦世界。一切都是狂乱的...

在里面对峙取得。从这... 外出来到Elle张贴人总管的... 可以找到Curtis的... 片。通往废品回收站... 那里有子弹和回复剂... 回到墓地。在Furny Crypts North的墓室中可以找到... 的手枪Chrome Hammer (需要用斧子开启)。然后... 从墓地回到Alex家中的后院。路上有狼狗和熊等... 在墓地附近。

在父母的卧室里可以找到一个表情冷漠的面具 (frowning mask)。在厨房找到表情愤怒的面具 (angry mask)。顺便还可以拿到一个回复剂。在存有存档的卧室室内可以找到愤怒的面具 (angry mask)。

拿到三个面具之后, 在餐厅里有一个肌肉男本一样的人像。人像有两面, 分别写有不同的注释。"To hide her pain, you face she did wear..." 的一面放上愤怒的面具。"Behind the curtain, her heart was laid bare..." 的一面放上悲伤的面具。谜题解开。盒子中出现左边的拼图。

这时接收开关, 第三盏灯会亮。之后来到二楼。在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。

这时接收开关, 第三盏灯会亮。之后来到二楼。在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。

这时接收开关, 第三盏灯会亮。之后来到二楼。在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。

这时接收开关, 第三盏灯会亮。之后来到二楼。在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。

这时接收开关, 第三盏灯会亮。之后来到二楼。在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。推开之后, 在厨房的墙上有一个开关。

回到大厅里继续拉下开关。然后来到卫生间。在浴盆中控制玩具兔子。再回到Alex与Josh的房间。检查时钟。把时间调到2:06的位置。屋子中有一扇窗户被打开。这时候将兔子放进窗户。谜题解决。在离开之前调查地窖。有一个地方可以用刀离开。进入另外一个房间之后得到屠刀 (butcher knife) 和一张儿童画。

第八章 阁楼 Chapter 8 The Attic

●本章要点

1. 解开4个谜题
2. 从房间中逃出

现在的Alex更变成了可怕的地狱, 必须逃离这



一把刀子藏在柜子下面。谜题解开。盒子中出现左边的拼图。



第九章 黑暗时代 Chapter 9 Dark Times

●本章要点

1. 寻找失踪的Elle
2. 寻找前往监狱的道路
3. 切断监狱大门的电源

Alex与死里逃生的Elle在家门口会合。两人谈起失踪的人。Elle告诉Alex, 她的母亲也失踪了。Alex觉得他们所在的小镇与寂静岭之间存在联系绝对不是想象中的那么简单。于是他联系Whelan, 三人搭船前往寂静岭一探究竟。在羊路上, Elle把自己戴的项链交给Alex看。那里面是她和母亲、妹妹三个人合影的照片。正在他们即将到达寂静岭的时候, 曾经讲述Alex家的那群怪物突然出现。Elle被捉走, 船也翻沉在水中。当Alex醒来的时候, 他发现自己被冲到了寂静岭的水边上, 手里还握着Elle的项链。



● 本章要点

1. 在教堂中收集有用的信息
2. 找到5个失踪的盒子

打破玻璃一样的怪物Asphyxia之后，Alex看到了Josh（杰瑞又出现了）。他追着Josh一路跑过去，直到墙上的烟雾散开。出大门之后拿到右边的回复剂。接着一直朝前走。登上台阶之后，一座里世界的教堂出现在Alex的眼前。

教堂的门需要用仪式匕首打开。在暴风雨的墙外使用，前面的门必须放上5个盒子才能打开。先拿起散弹枪的子弹，来到教堂西边。调查机关上掉飞出来的蜡烛。再调查那里可以得到chalice plate，调查旁边的水壶，可以得到一张Josh的照片。接着上楼。存档之后拿到一根没有点燃的蜡烛（unlit candle），将调查房间里有回复剂。

存档点旁边有一个忏悔室。Alex进去想坐下。突然有人来做忏悔。这是她父亲的声音。父亲以为所爱的人是神父，于是向他讲述了自己对两个儿子有罪感的行为。听到父亲的话，Alex会不会宽恕他呢？

（此时选择按键/X键的话则可更宽恕父亲，选择X键/□键则为不宽恕。同上次一样，这次选择将对结局产生影响。）

无论宽恕父亲与否，Alex都可以在忏悔室中听到kneeling man的牌子，之后往前走，将蜡烛放在忏悔室的桌子上，得到candle plate，从这里上楼。在桌子上得到一个回复剂，然后来到3楼画室所在的地方，用刀子划开最右边的画，得到tree plate。

在左边的房间内可以找到步枪子弹，之后往前走，拿到一个急救箱之后来到教堂尽头，检查玻璃上的彩画，一幅骑士的画上可以看到sword plate，之后有两只恶梦怪物破窗而入，将Alex撞到了1楼。

干掉这两个家伙之后回到暴风雨那里，将所有的盒子按照下面的顺序排列：Sorrow-Candle、Desire-Tree、Vengeance-Sword、Penitence-Kneeling Man、Significance-Chalice。这时门会打开，Alex的父亲被锁在里画。

父亲对于Alex的到来很惊讶，但是依旧保持冷静严肃的态度。父亲告诉Alex，其实他并没有当兵。而是在“那件事情”之后被强行送进了精神病院。他还在医院的病房里看到自己的父亲，正当Alex想否认的时候，一个三角头的怪物突然出现，用大刀将父亲的身体从中劈成了两半……

Alex得到了家族的戒指。从墙上捡起一张儿童画，之后和父亲的尸体擦肩而过，沿着楼梯一直走下去，在楼下面向左转，前面的桌子上有一套牧师兵的服装，穿上之后可以免受蒸汽的伤害。之后从一个很漫长的管道出现一直来到电梯门口，电梯打开，修理工Curis出现在那里，他告诉Alex走出电梯的时候却发现他后来过了一辈子，Alex遭逢偷杀斧头及劫，意识渐渐远去。

当他醒来的时候，Alex发现自己躺在一个椅子上，动弹不得。Judge Holloway和Curis也在这里。Holloway向Alex讲述了这个小镇的秘密：150年前，教团（教

团）的一部分人从英国分离出来，兴建了Shepherd's Glen这个城镇。Alex、Ella和Josh的爷爷都是创建者的后代。为了建造一座新教派的总部，这些家庭决定每隔50年就献出4个盒子作为牺牲品，献给他们的神。但是在Shepherd's Glen创建150年的时候，有一个家庭没有献出牺牲品，家其他3个家庭的牺牲品每毫无意义。返朝教团开始对这个小镇实施惩罚，凶杀事件屡屡发生。现在看来，没有做出牺牲的，应该就是Alex家。所以他的父母都遭到了如此残酷的折磨最后死亡。为了弥补损失，Holloway决定向教团屈服，杀死所有与“背叛”事件相关的人，她拿起电话，朝Alex的身上打去。

第十二章 地下 Chapter 12 Underground

● 本章要点

1. 找到Ella
2. 找到Joshua

一上来就是激烈的暴力QTE，必须拼命连打快键。最后Alex穿过电钻，钻进了Holloway的喉咙。经过被X杀暴力的一幕之后，现在该结束一切了。不过首先得先救Ella和Wheeler一次（为什么要说又？），照子看地下基地的地图，一个急救箱但复制，仪式匕首，拿到这些东西之后来到212号，用匕首干掉里面的士兵之后得到铁管，然后用铁管打开211的窗户，进去之后打倒士兵得到M23步枪和Sector 3的钥匙。进入左边的门，找到一张儿童画。之后继续在通道里走，打倒两个士兵之后来到Sector 3的入口，开门之后进入，干掉路上的士兵之后用铁管撬开通向附近通道的门。一边清理敌人一边朝前走，到一个像管的门那里，Alex朝前看过去，Curis正在折磨Ella。

从左边的铁门爬过去，撬开铁门，露出另一个门。使用铁管将门撬开，之后立刻装备步枪，将手持电锯的Curis击毙。

救下Ella之后，在屋子中找到急救箱和回复剂，拿到301的钥匙，和Ella一起来到301房，那里有以前的全部装备，还有手枪子弹，回复剂和血瓶，打掉302的玻璃，在里面拿到一个急救箱（这时检查一下自己有几个急救箱，至少要留下一个不要用）。

这时回到Sector 1，在113室取得步枪和散弹枪的子弹。打掉112的玻璃，跳进去之后找到Wheeler，这家伙还没死，但是也差不多了。此时又出现剧情分支选择，按X键/□键为拯救Wheeler（消耗一个急救箱），X键/□键为不救。

救活Wheeler之后，Alex让Ella带着他离开，之后Alex继续追着进入的Josh，来到通道中，在尽头存档之后，进入一个画室的房间，这里是最后的谜题了。

这个谜题是围绕着那次牺牲仪式布置下的，房间里有两个人的转盘，上面的徽章分别代表不同的家族和他们在祭祀中的职位。用仪式的匕首打开转盘上的开关，仔细观察周围的家族和职位的对应标志，然后将转盘转到如图的位置就可以打开，里面还有机关，是Alex家的图案，转到如图位置，最后的谜题就解开了。

Alex发现了祭祀仪式使用的四个标



他家的柜子上刻的是自己的名字——Alex Shepherd，母亲，父亲从Alex小小的旧位就正定牺牲他作为祭品，为了不至于舍不得，他平时对Alex很严厉，而对Josh却很温柔。在父亲将家族徽章放在Josh的额头晚上，Josh和Alex闹别扭时，Alex出言讽刺Josh夺走了Josh的戒指，结果在争抢过程中Josh意外落水身亡。父亲失去了心爱的儿子，悲伤之余还归于Alex，但是他又不忍心失去另外一个儿



子，于是就以治疗精神病为理由把Alex送进了医院。这样做的结果自然是牺牲仪式失败，Alex的父亲背上了叛徒的罪名，教团也开始对小镇进行报复活动。一切悲剧的根源都来自Alex的身上，这就是寂静岭的诅咒吗？而死去的Josh这时候也化身为一个蜘蛛一样的怪物，向Alex袭击过来。

Boss: Amnion

在战斗开始之前，先要确保自己手中有一定的弹药。如果在这之前比较节省的话，现在的弹药会对战斗带来极大的帮助。



Amnion只有两种攻击方式，一个是向天空喷吐黑色粘液，可以轻松躲开；另外一种攻击是用刀一样的腿进行重力攻击，当它的腿伸起来时，就要及时落地回避。躲开之后它的腿会短暂地插在地面上，这时要用枪攻击它的身体，基本上把所有子弹打完之后再补几发子弹就差不多了。

Good Ending

Alex将惨剧消灭，却开自己的腹部，从里面掏了出来。Alex带着弟弟的尸身，将戒指和手枪放在他的身上。家族的悲剧使他为自己以前的行为后悔不已，但是一切都无可挽回。Alex从下水道出口走出来，发现自己又回到了原来的镜子里，安全逃跑的Ella在那里等着他。两人在拥挤的泥潭中紧紧拥抱在一起……

结局	取得道具	取得方法
Amnion Head Ending	角头服装	不杀死母亲，不杀死Josh
Drowning Ending	那套牧师服	不杀死Wheeler
Good Ending	车司机服装	杀死母亲，不杀死父亲，拯救Wheeler
Hospital Ending	牧师兵服装	不杀死母亲，杀死父亲，拯救Wheeler
WFO Ending	警官服装/手枪	不杀死母亲，不杀死父亲，拯救Wheeler

科幻漫画辞典

梦幻万物的游戏世界，诞生无数经典的摇篮

池上这一。1944年出生，于福景县担任过水木茂的助手，随后在1961年日丸文库发售的单行本「魔像」出道。此后，连载了大量描绘推理世界的杰作。

港上版《英雄儿女》是部获奖的作品，这部作品男主角大获魔力，据说现在也没人能超越他。桑田次郎部、怪奇大作战——当年曾经在全国《JUNO》杂志连载，然后是《超四十年前》的作品，但至今仍广受好评。书中的主人公是科学搜查研究所（略称S.I.）的科学家，他们用科学方法去分析、搜查、解决各种神秘事件，连警察们都白愧不如。桑田版作品广为传诵，但几近同时期的走上辽

きたな
人間なんたもつ

不審な建物の
かたまりで
女の字のこぼかり
気になさう

ルミちゃん！
このままだと
おれはいつか
けからわしい

用人影和怪物の爪使表裏圖出



↑池上辽一的作品中经常会出现杀人的场面，但却并不血腥暴力。

[illegible]

能”里，里博士为了隐瞒自己的谎言，自己硬编成自己的样子来死，助平。当时的三年小学生会池上版，说“吾人休学一后，对己的学大家”常解，更对科学产生了浓厚的兴趣。

池上的另一部著作作品是《一幅妇人》。书中的主人公出生于美国，一次大试给池上版被大量放射线照射，从此拥有了超人的力量，成为保护世界的英雄。池上以自己孩提的见闻，对英雄人的多方面描写，不但表现出了英雄保护世界的豪

[illegible]

這件案子里眾人的記憶幾乎全都一致：船隻停泊在碼頭上，連環在後艙的羅蘭斯通，找到了中槍擊斃的兄長的瓦礫碎片，並且立即騎物搬走了牠們的司馬。

「活著？！真難得！」王宗的表叔們口裏，因為在天空中突然出現了一枚閃爍着銀色光光的飛行物體，這些科學家們將這物體分析后，發現這一樣物體，不是光影機器的產物。犯人犯下了吸引它的罪過，自己卻中槍而斃。這枚的小使機被科家們擊破后，自己竟從空中墜入人口。這下及時趕來的警察將他拘獲之令。

第四位活機人，友人張子美告訴說自己的前妻預感，「京子父親的去世是突然死亡，快上出現一大團黑雲，而京子的父親正是死于海難」，在一陣邪惡黑雲降臨后，京子突然「被吸上身」。

這一大隊人來到這后，是來調查，檢控發生了事件之後，原來京子到這后，是遭京子的「相吸」牠的目的地是飛機墜京子的死亡真相，而牠正是利用特殊光能反應，「京子」被「吸身」，則是利用特殊光能而合成。

可憐的老婦人知道設計，但還后仍然遵守法律的制裁。科學家知道這事實相后，甚至有某些人員不忍心揭發真相，導致事件陰險分裂。

第五位死人烏之命。這死於大聖閣上的「追趕機太的助手」人骨突然行動，「杀死」正在進行假裝作業的助手，「這同伴」，「疑，仔細檢查」，「發現」死在場的機太大陸人骨其

[illegible]

池上辽一最为著名的作品《怪奇大作战》，其中的怪物皆出自日本古代传说。

←M 笔下的女性角色极为逼真。



我与妹妹的游戏盒子

时间可以改变一切，我深深的体会到了时间的力量。

“明天我们就去买游戏机 FC。”

对妹妹说过这句话后我激动得晚上没睡着觉。这时FC已经发售半年了。

2001年8月×日。街边的杂货店里。我一只手握着一张50元的“大钞”一只手指着妹妹的手与老板“拉扯”着。

“老板，我们就只有100，你就要给我们嘛。”
“不行不行，你们太小了，就算200都不卖，叫你们家人来买。”

我很快央求来了，怎么能这样呢？和妹妹攒了那么久的钱，就等今天了，为什么老板就是不卖给我们呢？

我无奈地望着妹妹，她也无奈地望着我。我俩就躲在店里“死拖不肯走”。因为我知道，杂货店老板不会将两个孩子心血的愿望摆在柜台上。

“好吧好吧，就给你们好了。”老板招架不住了。
“再给张卡给我们好吗？”现在想想我真是得寸进尺啊。

拿着一盒999999合一的给了我们，就让我们第一个游戏机入手了。

我和妹妹的“游戏盒子”就这样打开了。
那时我12岁，妹妹10岁。

那是我过得最快乐的一个暑假，尽管之后变成了近视，但我一点都不后悔。每天爸爸妈均走后，我和妹妹就坐在桌下的游戏机搬出来，插上AV线就在距电视不到半米的地方游戏起来。

那时最爱玩的就是《魂斗罗》，因为那是唯一能双打的战斗。我们的级别都很低得要命，3条命的活态第一关就过不了。但是我们从来就没有放弃过。尽管每次两个人的头上都是显示“GAME OVER”，但我们仍然会选“CONTINUE”继续奋战。一个星期以后，我们依然在第一关战斗着。但我们很快乐。

我无法描述当时向同学借到30条命的《魂斗罗》卡时的激动心情了。

“妹妹，妹妹”大叫几声把她叫出来，我们又坐在电视机前玩了起来。

为了上个电脑房的里斯和比尔就算什么死都会再从屏幕的上角跳出来，我们也从第一关跳到了第二关，当时的激动心情和叫作发现美国新东西。新的世界里我们继续战斗、继续快乐。

终于，杀死所有敌人，越过一切难关，经历千辛万苦——通关。

直升飞机离开小岛。

很快我们就开始了新的冒险——二周目。
这次冒险比较轻松了，偶尔我还会陪着她。就像第三关瀑布的时候，我会很快地往上跳，她跳不上就会摔死。几次被摔“死”后，她就把手柄一摔不玩了。我只好叫她让她和我继续玩。我们继续快乐。

我和妹妹得了很多的钱买来的“游戏盒子”，关心得那么紧，开了，FC也被我发现了。我和妹妹的敌人“游戏盒子”就这样关上了，而且再也没有打开过。

初中的学习越来越紧张，我们认识很多一起战斗的小伙伴，每到星期六、星期天我们会聚在一起玩我们的FC，我们沉浸在“游戏盒子”的快乐里，那是多么美妙的事情！妹妹叫不再加入了，游戏是男孩子的事。

后来有了电脑，我在上面玩《仙剑奇侠传》，妹妹就在“边看”。突然她是被美丽的剧情打动了，有时还会叫上我打她看。我把95版的仙剑打通了，她

也把95版的仙剑看完了。尽管没有华丽的CG，只是粗糙的画面，但那是个美妙的故事，是个美妙的“游戏盒子”。虽然是我一个人在游戏，妹妹只是在旁观者，但我现在在“游戏盒子”里，我们依然快乐。

那时我14岁，妹妹12岁。
没过多久，她突然问我“哥，你为什么不打《零·红蝶》？”

我非常吃惊，她怎么会知道《零·红蝶》？那可

是PS2上的大作，而那时PS2在我们这里不超过10台。

“我看了《电子游戏软件》上的介绍，我喜欢里面的剧情和人物。”

再次片刻的吃惊过后，我只有无奈地回答她“我没有PS2，太贵了，买不起。”

她大概也放弃了，再也没有提起过《零·红蝶》。PS2在那时对我们来说是天价，再也不能像当年买FC一样了。

之后就是生化危机了，PC版的1、2、3被我玩了无数遍，她又看了无数遍。显然她喜欢上了丧尸了。有时时候她也玩FC，我就在一旁指导。觉得她挺笨，很简单的谜题都要问我，我就会很不耐烦地说“自己探索啊，很简单的，要是你不会怎么办？”这时的她会委屈地看我一眼，然后继续问我。因为NGC复刻版里有了更漂亮的表现，我和妹妹就经常在网上找复刻版的视频来看，看看某某关卡的，我们的趣味都快被出来了。

她幼稚地问我“我们为什么不玩呢？要什么‘机器’才能玩？”

我依然无奈地回答她“那是叫NGC的机器，太贵了，买不起。”

她也放弃了，NGC对我们来说是天价，再也不能像当年买FC一样了。

我们的“游戏盒子”死开关闭着。

那时我15岁，妹妹13岁。

时间可以改变一切，我源源的体会到了时间的力量。PS2与NGC都推出了大世界里的“游戏盒子”，她们的继承者继续看她们的神话。而我和妹妹却发生很多事，再也不能像以前一样，甚至连话都不说了。

2008年3月，PS2已经日暮西山的时候，我买了一

个回来。因为，突然想玩《零·红蝶》了。几年前的《电软》仍然完好地保存着。她又想让我玩《零·红蝶》了。当把《零·红蝶》的盒盘放进PS2光驱，PS2发出吱吱的读碟声音时，我突然害怕了。不是因为这个游戏有多么的恐怖，而是说只有我一个人了。一个人握着手柄，一个人看着CG，一个人孤独一个回来。

那会儿一直想玩《零·红蝶》给妹妹看，现在却怎么也实现不了了。那个没有对妹妹说的承诺像一个个幽灵一样，它贴在我的背上让我凉到骨髓，冷遍全身。

2008年9月，NGC已经被视为垃圾的时候，我买了一个回来。擦干干净地外壳，洗洗头，我放入了“复刻版”。

似乎有了些曾经的感动，但对她差了些什么。现在有了真的GAME CUBE了，我却怎么也高兴不起来。这时的我多么希望妹妹能在我身边看啊，让她也握握NGC的手柄，比FC的舒服多了。

当初买FC的时候PS2+NGC的发售。那时的她们是初升的太阳，勇敢地向她们闯进新生的光芒，FC就像燃尽的蜡烛，死死地粘在桌子上，让我们这些向往阳光的孩子得到无尽的安慰。现在PS2和NGC扮演者和FC同样的角色。

游戏厅里，握着PS2手柄的孩子仍然会和伙伴一起战胜BOSS，然后一起发出感动的欢呼，他们根本不知道PS3、XBOX360、Wii、NDS和PSP上上演一出如何精彩的游戏。就像我和妹妹一样，我们会在一头后大声地叫“YEAH”，却完全不知道外面的世界是PS2、XBOX、NGC和GBA已经成了每个玩家的“爱的‘游戏盒子’”。所以我在自己的“游戏盒子”里尽情地快乐着。

这会JULICE这两个字对我来说只有C（computer），了。我已经没有F（family）了。

很想把那个FC找出来，就算是看一眼也好。她才我和妹妹真正的“游戏盒子”。

虽然我很清楚，那样会让我更加怀念逝去的时光，逝去的亲情，让我更加心痛。

抱着PS2和NGC，再也不能找回当年抱着FC同伙的怀抱了。因为那时是靠着妹妹的手，那时的FC+Family Computer。

现在我18岁，妹妹16岁。

□文/王蔚

征稿启事！

即日起投稿邮箱已变更为meeko@qq.com

欢迎广大读者继续踊跃投稿

1 文章主题必须与电子游戏相关，字数控制在3000字左右，最少不要少于2500字。

2 稿件请注明详细联系方式，包括真实姓名、地址、邮编、身份证号码，以便发放稿费。

3 谢绝一稿多投，严禁任何形式的面抄和剽窃，一经发现，所有责任由投稿人承担，并永不录用其任何作品。

4 由于投稿量大，录用与否恕不另行通知，凡投稿两个月后没有刊登即视为落选，如落选请务必不要介意，欢迎再投再创作出高质量的作品。

5 改版后的GAME BAR将按照作品的题材分类刊登作品，目前有以下10个话题正在进行征稿，欢迎就此类话题进行创作

①我·游戏·他她②我与×××（某个游戏或游戏角色）③关于某款主机的新析④新皆可⑤4游戏角色剖析⑥我与电软的故事⑦那些与游戏有关的青春⑧浅谈游戏设计⑨8位游戏人的受伤故事⑩后，次世代的YYOO游戏之类的魔咒生活

当然，如果你有其他更好的话题创意，同样欢迎踊跃投稿

6 GAME BAR现在在征集特约撰稿人，如有意请与我们联系。对于特约撰稿人，除了以上注意事项外，还有一些特定的要求

1 能够使用编辑方便地联系到本人，目前的联系方式仅限于电子邮件，请及时查看

2 能够积极响应编辑的约稿，并在约稿话题范围内的作品创作

3 作品质量有所保证，并能够接受编辑提出的修改意见对作品进行修改

4 保证交稿时间，不拖稿

另外，特约撰稿人享受优先刊登作品、稿酬等待遇。

2008年12月

同坐一张课桌 同玩一个游戏

这是中学时的回忆见证，也是我和他结缘的缘分。

“同窗”、“之水”，同窗“树之荫，莫不先世的缘分。”这种钟花水月的美国诗句，本早已不会从我这种整日笨草在职场光环中的女孩笔下流露。拉开我手写字体的抽屉，那台粉色的GBF正静静地躺在，现在这个可以被称之为“古董”的街机我一直珍藏，这是中学时的回忆见证，也是我和他相识的缘分。

我是个从小就接触新奇事物的女孩，十几年前大街小巷中都能见到小孩子拿着一台黑色的游戏机在玩一种“叠砖头”的游戏，就是现在人尽皆知的俄罗斯方块，在那个娱乐事物匮乏的年代，这种小型游戏机对我有着巨大的吸引力，第一次看见邻居家的男生在玩，便在一旁津津有味地观摩个不停。在别人的指导下很快就能熟练上手操作，当时那种心情至今记忆犹新。当然，意犹未尽的我吵着家长也给自己买了一台，这应该算是我的第一台游戏机吧。

花季版的中学时代大家都是那么单纯，但这份单纯中也包含着那份青春的懵懂。当时同桌的他是个爱讲笑话逗乐，逗我开心的人，天性有些叛逆的他喜欢在上课时间打游戏。我一开始对这种自以为是的男生其实并没有什么好感，但冥冥之中上天自有安排，有一天他将那个犹如头枕的黑点游戏机递给我看，并神秘兮兮地告诉我“看，没见过吧，这就是当前最流行的游戏，皮卡丘”。我莫名其妙地瞥了一眼，看见是一只脸上有两个圆点的小老鼠立刻大笑起来：“哈哈，一只老鼠而已吧，还时下最流行呢，哼！快把它的铁夹给我拿走。”他仿佛气恼地扭过头发不再理我，嘴里还不停地念叨着什么。其实当时皮卡丘在我心里并没有那么轰动，只不过受到周围同学的言语来显示本小道的威信而已。哈哈。

之后的日子里，我看见他聚精会神地玩电脑时，都会偷偷地溜到他的桌上几眼，发现这个动物里不止有皮卡丘，还有青蛙（后来才知道名为“妙蛙种子”）、火龙、狐狸等诸多小动物，而且我发现他每次在控制台上一个球以后就特别紧张，直到那个球摆摆三下安稳的停下来为止才松了一口气。我好奇地问道：“这些小动物都是自己抓的？”他见我主动发问得到游戏，就得意地回答到：“怎么样，现在知道口袋妖怪了！”

后文简称PM的，的魅力了吧！”我当时只知道有一种小型的电子宠物，可以虚拟饲养狗、鸡等小动物，但还组织他们相互对战还是第一次。后来我知道了这个游戏名为GB，而我清晰地记得那个男孩有了些好感，他经常把抓到的小新宠物拿给我看，还给我分析一些很专业的游戏数据，虽然我当时并不能理解那些所谓的数值、六围、属性相克等等。某日正在自习课，他兴奋地大呼，拼命拉扯我看向他的游戏机，并告诉我他抓到了一只名为“超梦”的“神兽”。我问他问道：“这个像外星人的怪物有皮卡丘厉害吗？”他告诉我这只是当时《口袋妖怪 红绿》中最厉害的神兽，而且游戏中这只一只，独一无二，

我终于知道了原来PM中还有“神兽”。

慢慢他们也非常熟悉了，可以说成了室友，无所不谈，他告诉我GB不是那种专门玩PM的游戏机，还能玩很多别的游戏，慢慢我在GB上又玩到了久违的俄罗斯方块，还有马里奥、冒险岛等。GB拉近了我们的距离，也结成了我们彼此的缘分，青春的气息飘扬起我们相互的心动，于是我们一起购买了一台粉色的GBF，当然这个主要是我占有，而他依旧玩他的砖头机，嘿嘿！放学后，我们拿起联机线用自己培养的PM战队来对战，回想当年真是其乐无穷。开始时我根本不懂PM可以靠努力，队伍中的PM需要相性和配合，而PM的技能全部是攻击招式，没有回复、辅助和组队技，有一次居然被秒杀！那次我真的怒了，决定要认真地系统研究一下这个游戏，因为专业而执着，才让我直到今天还这么爱这个游戏。当年他还买了一个《口袋妖怪 金》，某天他拿着新刊物告诉我“看！口袋妖怪要出正统续作了！”金/银！会登陆在彩色的GB上。说这次加入了新的PM，一些老的PM还增加了进化形态，比如撒拉姆进化成另一种形态——河马王！“看他们时的兴奋劲还真是个不折不扣的小孩子，愉快之情溢于言表。因为1999年《口袋妖怪 金/银》曾登陆于GBC，我们为那五彩斑斓的PM世界将砖头机卖了，又凑了压岁钱第一时间购买了GBC和《金/银》。这作在我印象中深刻的是他当年为了捕捉炎帝、雷龙、冰龙三神兽而满地跑，他告诉我“大师球”是一件必中的宝物，可惜全游戏只有一个，舍不得用，只好用只消耗少量雾的方法来慢慢寻。

而后我们毕业了，在大学的时间直到我们正式开始了恋爱关系。而PM也陪我们一路走来，2002年11月，系列也推出了第三部正统续作《口袋妖怪 红/蓝宝石》，本作又是一个全新的冒险舞台，他当然也及时地购买了GBA来承接口袋之旅。当通关后开启了全国图鉴，看见了那些初代的150个PM时，我们都无比感动，一起回忆童年时代那段少年时光。随着

作品正续作和水晶等资料的洗礼，我也算是PM的骨灰级玩家了，而且多年也算积累了不少PM的专业知识，时常听他目暮认真地灌输PM怎么不可多变呢？宝石版的神兽牙牙有着极高的人气，因为它具有能媲美超神兽超梦的战斗。不过谁也不能替代超梦在我心里神兽的地位，因为它是我初次认识的神兽，并让我意识到高于它本身的战斗力。2004年1月初的复刻版《火红/绿》也登陆GBA，那财家早已普及网络，我们知道了通过联机将迪奥西斯从宝石版传到《火红/绿》中可以使它变成两种极端的形态，神兽无不摧，另一种则是绝对防御。同年9月宝石版的资料简

《蓝宝石》发售，将迪奥西斯传回里里可以使它变回超梦形态，利用不同成本的卡带通过通信来改变PM的形态也是GBA的一大创举！

这么多年手机始终陪伴着我，从GB到GBC再到GBA，有三个游戏始终没有离开过我——口袋妖怪、俄罗斯方块和马里奥，2008年随着《口袋妖怪 钻石/珍珠》的推出，我们购买了NDSL，与GBA不同的，本次可以连GBA版里捕捉的PM传到NDS版里，这样一系我之前的努力可以在新一代的PM游戏中延续，这确实是一个人性化的设置，不过还是要在通关后开启全国图鉴以。距离上次通关之日已经事隔多年，本作中还是保留初代至今的很多元素，只是画面由黑白变为彩色而已。这次的神兽增加到了30只，可以说神兽正在贬值，很多种族值高的怪物实力已然在某些二线神兽之上，当然主题神兽时间之神宙斯和空间之神帕鲁亚所展示的惊人战斗力还是令人瞠目结舌，我始终实现了用超神兽施展精神干扰与宙斯之路的时之咆哮、帕鲁亚的亚空间切割进行大战战。

新老霸主之战仍在继续，《钻石/珍珠》最新的资料篇《白金》已经发售，这次的主题PM是炎帝、基拉帝帝，在《钻石/珍珠》中威严而霸气的炎帝本大能幻化为浮游形态，而杰伊本可以变为天空形态，还有更多的惊喜等待我们 起来发现。PM是我最美好的记忆之一，世间之事就是那么奇妙，一个小小的游戏在我多年来的生活中占有重要的位置。口袋妖怪里的每一个PM，每一个场景，每一个角色仿佛都是我们感情的见证，在忙碌的都市里享受NDSL享受一番PM也不失为一件惬意的事情。感谢那台粉色GBF，看窗外灰蒙蒙的蓝天，微风轻拂着青春，将青春记忆吹散，飘散的一对少年奔跑在夕阳里，那少年是你，是我，是我们心底永恒的美丽。

□文/伊人（GAME BAR特约撰稿人）



GAME BAR

生化, 无尽的病毒

这是C社的大餐, 就算它是生猪肉我都得硬拼着吃下去。

第一次见到PS的时候是小学4年级。那时候我还是一个整天用着零花钱买泡糖的孩子。那时候玩具应该就是叫做旋风卡、四驱车之类的东西。那时候家里是有任天堂FC的, 且觉得玩上了一切用MD音质配音的游戏就有了一种无上的幸福。后来初中二年级一篇课文《从百草园到三味书屋》, 我感觉到对于我就是“从魂斗罗到赤色爱慕”。

结果在某一个心情好的晴天, 我嘴里正咀嚼着《巴比萨》走进一家游戏厅的时候, 被眼前的一群孩子吓呆了。

那时大家正围着一台新的电视站成一圈行注目礼, 一个年纪大一些的孩子手里正拿着一台以前没有见过的手柄玩着。而且手柄上面的按键居然和任天堂手柄按键排列不一样, 还有三角、圆圈这样的按键。更神奇的是我后来发现, 上面圈还有四个十分灵敏的按键。此时不知道为什么, 大家的神情似乎都很紧张, 于是我将注意力转移到了电视上。

一个穿警服的男人正在荧幕上面跑着, 然后他打开了一个门。开门的动作完全像是真的在开门一样。大家就屏住呼吸睁大眼睛看后面是什么。什么也没有, 我正和大家一起舒了口气, 嚼了两口面包闻了半天的泡泡糖之后, 结果荧幕上的男人跑到了一个墙角, 音乐突然改变, 一段动感的音乐响了出来。一个僵尸将一个人的头咬了下来, 然后他转头露出了十分诡异的微笑。周围几个孩子吓得尖叫起来, 然后一片哄笑。当大家的注意力全部集中在荧幕上时, 发现这个玩游戏的小伙子已经把手柄扔在了地上。于是上面的那个男人华丽地接受了僵尸的献吻。

那天开始, 我认识了BIO, 近距离接触了当时曾经中国市道、挤压一切国产电子娱乐产业的游

那时我开始玩新作《生化2》了。对于男版和女版没有正确的认识, 于是我还是自己在摸索中前进。这时候, 一个观众给予了不少指点, 我居然第一次在2小时36分通关了, 于是我认识了猛。下课后学几乎我们都是谈论着生化如何厉害或者如何无伤。那时候我们还不知道电软, 一切都是在摸索下进行的。据提时代对于喜爱的东西的专注情感, 现在回想起来还真是有趣。两个半大的小男孩在路上谈论的是LEON或者CLARE, 如何在游戏里面打败他们, 完全不理睬谁的音乐流行、谁的电影好看, 更不用说当时流行的动画片是什么了。伴随电视里面出现那些现在看起来就像是马塞克一样的画面, 我们一样津津有味地手捧手柄勇敢地跟僵尸们搏斗着。后来《生化3》出来的时候, 我和场更是打得 谁通关的时间短, 谁就赢, 输的那个就得连对方打游戏的钱和自己的一起赔。我们经常不相上下, 谁也没有能经常占便宜。结果催生我们俩的成绩越来越好。现在我还能记得我的成绩: 生化2男A剧情1小时42分××秒, 女A剧情1小时50分××秒, 男B剧情1小时53分××秒, 女B剧情1小时50分××秒, 生化3则是1小时41分。后来我看过后面的一些特典得知, 我的成绩根本算不上什么——别人都能用1个小时时数, 但是那个时候, 已经没有PS了, 我后来回忆的BIO1、2、3都是用PC版完成的。2代直截可以调得无限、3代直接可以出来选衣服, 这些改变令我很是郁闷——那么我们当初在PS上玩它们的时候为了S评价而存弹药去打BOSS的努力到底是为了什么呢?

虽然我不愿意贬低这个主机如常, 但是这个游戏令我吃了一颗惊, 生化终于摧毁了即时演算中不能看清表情的落后时代。在新主机上迈出了很大的一步, 我们能够看清反派那邪恶的脸了。于是我又打开了存钱包——看着关卡被无数次击倒重来的状况下终于4小时内结束了新作, 之后我只用了4个字来形容它——太精彩了。至今我还没有忘记STEVE最后的语言和CLARE那华丽的哭泣声。配音非常的专业, 简直把肉体的作品超越了不少。多少1年以前入手了台白鸟97, 又重温了一遍移植的“完全版”。维罗尼卡是我至今没有放弃的作品之一, 是在生化这个放下最好的作品中最喜欢的伙伴。它虽然已经过时了, 但是光影依旧。

后来生化口碑逐渐了很久一段时间, 我也要开始开始中毒了。那时候依然没放弃游戏资讯的购买, 买了PS2 5万型, 生出了两件爆发, 但是4的消息却迟迟没有出现。此时炒的所谓猛猛与凶恶的是新生的日式恐怖游戏《零》, 我也没忍住性了一口鬼打墙了。不过现在将我即将发狂的红绿L收集时, LEON A可以完美帅气的形象出现在NGC上去了……我和杨本家就因为没玩成生化D和1代复刻而积攒已久火气正旺, 收到此消息更加如油加火, 更不可收拾, 于是整整大骂住天空长达1个月之久。



发——PS GAME。

这个游戏真正魅力在于在极端恶劣的生存环境、解谜脱出, 战斗是用有限资源打猎, 与那些异化的怪物战斗。我开始把钱用来打游戏, 每次都是玩生化。没有游戏, 没有指引, 完全靠感觉和猜测, 终于, 我用了7个多小时的时间, 用克雷斯蒂游戏通关了。那套套套直直分进 大小, 小小的十几个孩子, 有的比我大, 也有的比我小, 站成一排排排着看我操作的克雷斯蒂一路险险地躲避僵尸和怪物的攻击, 然后慢慢走出那个洋馆。当我说这个游戏完成而且发现自己居然有这么厉害的时候, 别提有多得意了。

很快, 我就迎来了初中。



某日, 我突然鬼鬼祟祟地叫我来。我记得那天下午特别热, 热得什么都不想做。正当我懒洋洋地问他什么事时, 他拿出一本最新的电软翻到一页给我看, 阳光扫到标题的时候, 我感觉冰川刺降临了——太真了。BIO4终于是在杜的金线第一原则下来到了PS2上面。回家躺在床上时候觉得似乎冥冥中都好像硬了。猛打来电电话一切都说好了, 于是我就很恬不知耻地说了句“你就像哥吧”。

早就看过生化4的无数宣传, 游戏似乎很华丽以前场切切模式的第二人称, 而改成了背对镜头的第二人称视角了。虽然不知道自己还会不会喜欢这个作品, 但这是C社的大餐, 就算它是生猪肉我都得硬拼着吃下去。

终于盼到游戏到手的时候了。买到那时候还兴高采烈, 上手的时候我就二了……这还是生擒吗? 简直就是屠杀大会, 看眼前的大叔大婶们被我用手枪瞄的爆头, 穿裆的穿裆, 丝毫难度都没有, 就在我感觉生化即将成为第二台战争机器的时候, 一个手持电软的面面人将我手下的LEON A的头部的头当作了砍砍了下来。于是我怒骂中地砍砍了5次脑袋后, 终于用那把树杈里的砍砍砍(大汗……)将其砍下。最后在无限的努力之下, 我终于通关了, 成绩太次, 这里就不拿出来现眼了。可是正是因为此作, 生化在我的心目中安了, 由过去的爱到现在成为了又爱又恨。爱它的游戏, 恨它的多变, 因为到最后它也没有能保持原有的风格走下去, 那种我喜欢的风格。

拿着PS2手柄, 我突然有点难过, 现代主机PS2的末路又将来临, 而次世代的游戏将是FPS极致的格斗游戏天下, 这些曾感动我们无数次的经典 MGS、BIO、Silent Hill、零 真的将从我们身边消失了吗? 当我们的回忆再次浮现时, 它们, 却再也无法触碰它们的时候, 那种仿佛旧日恋人离去难分难舍, 却又无法挽回的心情, 我们是不可能接受的。据说, 他现在也不能找回年少时玩那些游戏时的开心和无虑了。现在玩游戏还要考虑该不该买该不该买该不该买该不该买的烦恼而我还是作为单身, 在电脑前拿着那个过时主机的平心静气地玩。

生化5还有半年就要来了, 作为打算沦为小P玩家的我只可能默默地祝福BIO 过去的辉煌打响了你的名字, 那么请期待我的成功并感谢我的陪伴吧 口文/猛猛 (GAME BAR 特约撰稿人)

结缘马里奥赛车,结缘A9!

仅以此文纪念与[A9]战队的诸位共同奋战的辉煌岁月!

2008年4月10日,承载着众多期待的马里奥赛车W发售了。没有名厂授权的改装跑车,没有1:1严格制作的真实赛道,没有连车身涂装的反光效果都清晰可见的高清画面,没有马里奥赛车就是有着自己独特的魅力,无论是任天堂众多明星是齐聚一堂的号召力,还是竞速与道具相结合的独特游戏方式,都吸引我第一时间投入其中,并至今难以自拔……

经历了最初两三天从熟悉系统到挑战自我极限的疯狂后,单人模式下与COM的较量已经很难满足我了,于是转而寻求与真人间的对战。由于互联网的高度发达和本作W-FI网络对战技术的成熟,我在A9VG这个游戏论坛上轻易结识了众多同好,果然还是“人斗人其乐无穷”啊。在相互的切磋较量中大家的水平得以不断地提高,很快地在世界顶级选手的对决中基本都能够以完美的姿态结束比赛了。于是在SL的提议下,我们齐聚附地于马里奥赛车的游戏D前加入了[A9]战队以炫耀自己的组织。当时并没有组队建队的念头,纯粹只是觉得好玩才会有如此一呼百应的效果,其实我们玩得最多的还是自行组织的内部联赛,而我甚至有些固执地认为世界级别的实力也不过如此罢了。

随着联赛规模的扩大和玩家的不断涌入,联赛与普通的网络随机对战已经越来越不能满足我们日渐膨胀的与高手过招的渴望。于是大家开始自发地调动自己的关系网来抢夺对手。身居美国的waw竟先抢走了自己的RTT战队(全称Rogue Titans),由于过于仓促,双方的准备都不充足,最终比赛只能以3V3的非正规方式进行。虽然无法以最完美姿态迎战,但[A9]的世界战队第一战依旧迎来了可喜的开门红!这次的国际交流不但极大地激发了我们的热情,更成功地吸引到了香港同胞前来造访,他们拥有HK0和HK两大战队,于是我们顺势上演了三国大战(笑)。而就是此番交手让我认识到了真正世界级别的马里奥赛车水

平——几近完美的跑法+娴熟的技能应用屡屡挫伤我的车轴腿。经常好不容易跑领先,结果最后一圈终点前遭逢重炮的袭击,紧随其后超车的对手则人喂我,我反喂他,于是我只好在原地的大声翻眼中眼睁睁看着对手一个接一个的冲线,郁闷的心情可想而知。一两次的话还可以说是运气不佳,但经常获得比赛最后的名次无疑给我敲响警钟,看来综合实力还是有些差距啊。

既然高远的目标已经近在眼前,那么要做的就是想方设法去超越它。在痛定思痛之后,我从HK战队的JERRY身上得到了启发,抛弃了自己擅长绕弯的墨迹全刷+第二圈摩托组合,改练起平衡性更好、综合实力更强的蘑菇公主+第二个圈摩托,更从最开始重新将团队挑战模式中的个人最好成绩刷新了一遍,以磨练自己的跑法技巧,优化化进线速度。单人模式下的网络过程是枯燥甚至可以说是痛苦的,而此时此刻支持我的唯一动力就是要尽可能的提升自己的实力,好在世界的舞台继续以[A9]之名耀扬跋扈,仔细想想能够为一个战队队员的归属感正是此时产生的啊!我又重新回顾了世界随机对战的宏伟蓝图,这次的目標是W-FI积分达到上万9999!众所周知,积分越高领先时加分越多,落后时扣分越多,9000分以下时经常是连赛数场的输一场就扣回来了一。而只有有这样的苛刻条件下达到9999才足以证明自身的综合实力确实得到了长足的进步,才能恢复曾经被世界顶级车手之林的自信!话虽如此,但9999的积分何等重要,在积分的不断起起落落中,我的战具使用日渐熟练,更明白了要结合自身道具来选择跑法路线——真理,实战水平也从此更上一层楼,终于在不懈的努力下达到了自己的既定目标,看来是时候归队了。

在我闭关修炼的期间,各大赛事依旧在如火如荼地地进行着,其中[HK]战队与[TS]战队的精彩较量更是令人大开眼界,[TS]战队全称The Greatest Superlatives,是当时世界知名战队中比赛经验最为丰富的,在全部48场比赛中取得了41胜8负的极致战绩!本场比赛中也有惊无险地战胜了[HK]战队。……看了这场代表世界最高水平较量的录像后,我们领悟到了作为战队的一员参加比赛必须掌握另一守则——要分配好自己的位置,安排好不同的跑法,而不要只顾自己名次而一味冲撞,各自为政的结果就是造成对同伴的误伤,最终影响到全队总成绩。——领悟归领悟,实际应用起来还是困难重重啊,毕竟各自长期积累下来的跑法习惯不是能够说改就改的,此时下不了[A9]战队的领导车手SJ再次向我们提出了一些比较可行的解决方式,大家也开始越来越频繁地开始在世界随机对战中进行交流,既然熟悉了队友的跑法,又提升了自身的实力,也是在此时,整体的氛围逐渐形成了彼此对抗到团结合作的过程,[A9]战队越来越有一个正规马里奥赛车战队的样子了。

作为队友,[HK]战队的朋友主动帮我

们联系了与[TS]战队的4V4对抗赛,并表下了一句话“帮我们报仇”。整个[A9]战队为此感激不已。第一时间展开了紧张有序的备战工作,我拿出了代表[A9]战队出战的名队员(很荣幸的获得了五名),接下来就是地毯一般的魔鬼集训了。为了加强我们的团队合作和战术执行力,每事都在模拟正式比赛的形式进行团队训练,我们4人算一队,其余全体算一队(通常有6-8人),用某人的话说就是“实力不足人数弥补”,需要强大的[TS]战队为假想敌进行对抗!准备是足够充分了,可惜人数算不过来,临近比赛的时候发生了重大意外——我们在[TS]战队的联系人那得到了64战队的于文豪赛也就顺理成章的在[A9]战队与64战队的团队间展开,与强大的[TS]战队失之交臂,我深觉遗憾至于言表,然而事实的真相却出乎所有人的意料之外!64战队全称The 64 Stars,是目前全世界实力最强的马里奥赛车战队!没有之一!其主力队员FROSTBLUE更是所有看过团队挑战模式中世界冠军由谁产生的家伙都耳熟能详的!得知这一消息后[TS]战队由衷感谢!当时网上的各位使得我们有些措手不及,但大家都冷静而迅速地接受了这一现实。

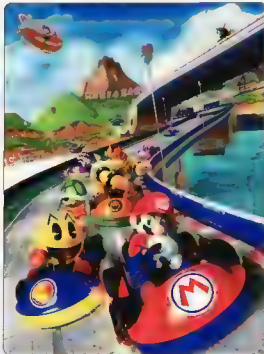
比赛当日,大家都早早测试了网络,也进行了一定程度的热身,静待着这场巅峰对决的到来。这是还有个小插曲,由于准备仓促外加兴奋过度,[A9]战队这边的负责联络的ニコイイ和对方约好时间后竟有计算时差就通知大家了,导致我们比赛前一天空等了好久……。到了约定的时间,对方果然整齐地集体登场,奈何当时我和ニコイイ还在[HK]半方的世界杯热身赛中,幸得64战队的诸位等了10分钟左右才准备完毕,大家的抱怨丝毫不论,我内心有些愧疚和有些遗憾懊恼。工作没做好,在争分夺秒后挤进比赛房间的进程中[A9]战队SJ不幸掉线并再也未能回来,而64战队那边则派出了比人数多出二人,在沟通不便的情况下,我们只得一头雾水地接受了这场3V5的较量。虽然会有一些的FROSTBLUE没有出战,但你们凭借3V6我们会有获胜的可能吗?答案当然是NO。不过在这场交流赛中我们3人成功地将对[A9]战队的水平展示了出来,并没有因双方人数与名气上的差距而丧失斗志,最终获得了整体中游偏上的好成绩,可谓虽败犹荣,也为[A9]战队日后继续向世界发起冲击奠定了从精神到实力的基础。

随后与IPM与[KT]等世界级别的战队分别进行了切磋交流,与队友[HK]也频繁地进行友谊交流,大家彼此有胜有负,而通过这些高水平的较量我们的技巧得到进一步的磨练,我们的信心与决心不断增强。虽然大家的水平还是有些参差不齐,然而在战术配合以及默契程度上还有着这样那样的问题,虽然比赛中的误伤队友与事后的互相指责仍然在所难免,但我坚信只要[A9]的诸位能够维持目前的凝聚力与游戏热情,随着大家愈发苦练带来的整体实力增强,随着大家不断磨合产生的团队默契度提升,直到[A9]战队正式比赛轻骑上阵的日益丰富,我们的[A9]马里奥赛车战队终将屹立于世界的顶级战队之林。

仅以此文纪念与[A9]战队的诸位共同奋战的辉煌岁月!

(文中出现的名字皆为马里奥赛车游戏中的D)

□文海之舰小A (GAME BAR特约撰稿人)



闯关族的家

几场雨过后，天气突然就冷了下來，編輯部眾人紛紛換上了秋裝。北京的秋天，很美。在這個有些寒意的季節，家的溫馨和始終不會改變。——主持/孫可 蔡子

“我恨電腦……”

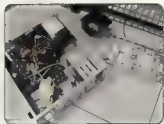
各位家人，你們現在看到的這話，是我用華美的電腦打出來的，而我自己的電腦已經幹昨天晚上光榮地報銷了，讓我們一起去它默哀吧……

話說電腦這東西，還真是複雜得可以。你可直不喜歡電腦，除了工作的時候用之外，其餘時間基本上不會碰，而電腦大考也把你這待遇變成本134期送給了我，除了工作時間抽風郁闷我之外，基本上不會理睬。但是抽風這個東西是有后遗症的，于是在完成了最後一次的境界之後，華麗地退出了我的工作生活。活活 報應……

啊，大家可能也看出來了，你可正在發牢騷。沒錯，本期闖關中的你可，是對電腦充滿了怨念的可。不過在寫完上面那段話以後，我的心情豁然開朗起來，因為它們的目的沒有達到，我仍然好好地住在這里回家人的信，我仍然可以玩兒著心愛的遊戲。

還好，我喜歡的不是電腦遊戲。

——對電腦這東西非常無語的孫可



填成這樣了，請小編原諒。

那我就在這信中總的評價一下這四本《電軟》吧！四本我都只大概看了一下，與之前的《電軟》一樣，卻使我很高興。對於《電軟》，我已有相當深厚的感情，《電軟》已經相當成熟了，在我心目中已經接近完美了，所以我對所有刊目都看了“滿意”。《電軟》做得不錯！——江蘇常州 俞喬豪 18歲

你可在此這里可要說明一下，這位俞喬豪讀者一下寄來了四張回函表（而且是很久之前的四期）和一封信，以上就是那封信的節選，下邊是你可拿著信的照片。雖然回函表填得十分簡單，但是你可能感受到你的支持，所以請不必過歉。謝謝我們的贊美，不過也不要太溺愛我們哦，該提的意見一定要提，這樣我們才能不斷進步嘛！說起來，你可看到你寄來的回函時，還真是小小地吃了一驚，看到回函表上赫然印著“VOL 231”，我還以為我穿越了……要不是回函表穿錯了……反正一瞬間感覺十分地恍惚。

墨子雜誌做到今天已經快15年了，這其中凝聚了幾代編輯們的心血和腦漿……啊不，是心血和腦漿在裡面。但是要是“接近完美”，那還有很大的差距。實際上，我們收到的回函卡中，贊揚的和批評的差不多是一半一半，各位讀者們對雜誌的心態我們也很理解，畢竟現在的編輯們也都是看著電軟長大的。沒有批評就沒有進步，堅持固步自封就意味著死亡，這兩句話是互不相信的。無論是回函卡也好，网上的發言



●《戰》

河北廊坊 曲品雷

也好，批評電軟的人中，絕大多數都是希望雜誌變得更好的。一本雜誌，如果遠近的人都沒有話，那麼就离土不遠了。所以做編輯的必須時刻保持頭腦冷靜，松聯馬虎可不是可能的啊。

你想啥呢？！

我的IDSL在几个月間已經燒過不少遊戲了，許多遊戲我也過了，不過最讓我感到驚愕的要算《无名游戏》了，蜜能考驗人的勇气的

FF13的“叛逃”的确让人吃惊，索尼的处境令人堪忧，PSP3000的呼声似乎不是很高，

要幸福

——北京崇文 张易雄 21岁

希望你可做游戏的家长去做越好！（我没有把聚子当空气的意思！）——安徽淮南 董鑫 18岁

你找到我了？我的女友。

——北京丰台 刘明伟 17岁

风林，感觉我们的肚子里有共同语言（啤酒肚） 风林同志，好好工作，不要发胖！

——河北张家口 徐伟坤 18岁

请快点，等你来刷我的记录

——广东佛山 杨文杰 15岁

出来迟迟早是要还的。

福建龙岩 王嘉伟 17岁

游戏可以读破，生活不能读破。

——河北黄石 王诗敏 12岁

其实我是 个游戏高手。

——四川 彭州 周会东 16岁

直觉人下了一切，感觉创造奇迹，

快请王定成功

辽宁抚顺 孙高鹏 17岁

“淡定，淡定！”

这句话是前两天火过一阵的喜剧影片《十全九美》中最受欢迎的一句台词，近来似乎已经成了流行语——尽管聚子最近才在PSP上看到了乌卡卡管家给各位观众们带来的那句“淡定”。不过咱可不能不分先后，现在回想一下，整个电影除了乌卡卡的“淡定”、南宮小姐的“崩盤”、“你个崩盤兒”，还有摧残大板的斗鸡眼之外，值得会心一笑的地方还是比较有的。不过“淡定”这个词却在聚子心中扎下了根了。查字典“淡定”是冷静、从容、泰然自若。这样的处世态度，才是作为一个编辑需要的素质。

最近日本游戏大厂，CAPCOM制作的《洛克人》以难度的游戏内容和FC级别的画面与音乐征服了无数玩家，在大作充斥、开发成本动辄上亿的今天，这个游戏的成本不大，却吸引了如此多的玩家，不得不说是个奇迹。聚子天天在编辑部看游戏玩这个游戏，因为游戏难度太高，刚被折磨得走投无路的时候，把把都输 问候了无数遍

最近变成各类手稿收集者的聚子

穿越时空的回函表

在看了四张回函表之前，请读这封信吧！请小编们原谅我这个也实读者不负责任，把回函表填写成这个样子，但是也没有办法，现在已经开始写了，但是高中学了，学习任务重，没有什么空闲时间。这时，我们的学生（231-234期）同时收到，这看的时间都没有，只能大概地看下去，又要同时填写四张回函表，真的来不及。虽然有很多话要与小编说，想把表填得更好一些，但实在没办法，只能

一句话的精彩！

电软一定会火，小编一定会赚大钱，期待电软走向国际市场！！

——陕西西安 鹏豪 18岁

祝福所有热爱游戏的人们都拥有自己喜欢游戏的主机！

——北京海淀 王鹏 24岁

你们的努力和奋斗都在我们的眼里！——成都金牛 王杰是 17岁

把小、小玩玩，高就要离开他们了。——江苏常州 俞乔豪 18岁

威斯康的暗喻不是真的。

安徽六安 张杰 17岁

坚持不作弊，鼓励游戏，把游戏做大！

江苏苏州 戴龙 19岁

革命尚未成功，小编仍需努力。

安徽宣城 王满 17岁

努力工作，为自己的PSP努力！

——内蒙古包头 董文秀 23岁

集会所拉得到太古锡块吗？

——云南个旧 蒋真道 16岁

希望信封不被拆开过……

湖南长沙 毕林峰 15岁

龙哥，虽然你长得像很像我，但在我心里你永远是我……

河马！！

——甘肃兰州 周南 23岁

千言万语能在一句 祝《电子游戏软件》越办越好，成为亚洲游戏第一刊！OK！

四川达州 田振川 14岁（聚子

“第一刊”不是谁都敢叫的，但是

第 的质量却是努力的人就可以做到的。

——四川 彭州 周会东 16岁

所有爱我的人，爱我的人，我爱过的人，爱过我的人，你们一定

分辛苦，在这里，我对电脑小伙伴们说“谢谢”！几张《火影忍者》的贴纸随信附送

安徽宣城 汪涛 17岁

你可说我得很对，一不小心，就会生病。在我给你回信的时候，电击的哈喽同志陪我去医院治疗中。拿

机迷的游戏正在玩儿

了啦哈哈。小沛哥

感冒了，你可我胃疼得厉害，风林的老婆生孩子……好吧好吧，我承认最后一条不是生病，



不过前面的几条可都是事实呢。虽然很辛苦，但是我们仍然会努力的。就为了有这么理解我们的读者吧。谢谢你的贴纸，不过你的贴纸只有第二页和第三页，第一页我不知道为什么缺了，下次尽量用电子邮吧！

猴子才最近没什么大病，只是因吃了凉菜导致神经衰弱，头天晚上一直到凌晨2点之前睡不着，第二天起床不能，但单位工作效率立刻下降，另外熬夜造成的大脑供血不足耳耳唯一一直保持干燥状态，有时候又哭人，就像《九品芝麻官》里那个新派的穷鬼宋文一样，就是没把自己的内腔吐出来了……不过还好，这期杂志完成后，猴子一定要好好休息，回老家……不，还是算了，说出如此禁言的话绝对在截稿日之前最关键的时刻挂掉的。

三聚 x 酸奶么？

小伙伴们真是辛苦了，有时间的请来找我，请读读酸奶，每人一袋……什么？不够？那么每人两袋，我可是很大方哦。呵呵呵呵呵呵……

——北京海淀 王皓 24岁

你可牛奶么？还、还是算了。你知道渠渠现在的签名是什么吗？“x x 奶妈喂了以后，喂，这喂也

编辑部事件！

停电！截稿日遭遇重大危机

编辑部诸君最害怕的事情，莫过于截稿日发生意外事件。在前几天上期截稿的那天下，原本晴空万里的天气突然变成乌云密布，之后雨水从天上毫不留情地降了下来。大家对于这个季节的天气变化本来已经习以为常，所以谁也没注意。怎知突然之间整个办公室突然断电，从编辑到美编，所有人在一小时内的劳动成果顿时化为乌有。一时间，楼道里充满了各种惨叫声，损失最严重的当然是美工，刚做了一半的东西一下子毁掉，且不说需要多少时间重新做，光一个心理打击就已经够大家受的。在大家忙不迭地问候老天和供电系统

的家人时，物业的维修人员却慢慢吞吞，过了一个多小时才赶来。跳闸的电工修好以后，大家迫不及地打开电脑，刚准备开始工作，又停电了。经过这次折腾，截稿时间被迫从晚上延迟到半夜，大部分人都赶了家才回家的。这次的停电对于大家来说简直就是天灾降临，天上的玉皇海里的龙王，西方的如来佛东方的穆罕默德，各位神明保佑我们下个截稿日千万万赶上这样的事了，我们会努力把工作做好的。

你可在这次的停电事件中，可我的损失算是最小的了，用Microsoft Word软件自动保存和断电恢复的神奇功能，我写的东西只少了一句话而已。而魔王用本文档编辑出来的一千来字就在断电的瞬间化为乌有，消逝在断断续续的电流中，再也未能回来。对此，你可的心里很感激和欢乐。噢？魔王为什么在用充满怨念的眼神盯着我？好奇怪哦。

不疼了，腿也不酸了，连心脏也不跳了！”猴子嘿嘿嘿，最近大家都是该啥色，好在猴子天生不爱食用奶制品，所以也不用担心自己的肾脏有没有结石。奶妈的事情从侧面揭露了商业社会背后可怕的行业潜规则，猴子在这里也作为一个消费者（虽然不怎么爱奶制品）问一下那些为了点利润就往心里加东西的人。你们希望自己的孩子天天喝这样的奶长大么？万一有个啥问题的话怎么办呢？

那个谁谁谁，生日快乐！

自己终于孤独地迎来了自己平凡的17岁生日。噢，在庆祝的时候，与我说说，还不如说生命没感觉呢。同平常一样的上课、读书、做作业。自己也越来越大了，想的东西也越来越不同了。生日那天，我忽然感觉，自己很久没有“爱”过了。当然，意指关心。想起以生日，家长、伙伴什么的，都完全同我一起分享

快乐。现在却完全没生日快乐的感觉了。或许已经没几个人记得我的生日了，我都差点忘了。以闹生病，人们也只会说“生日快乐”。现在虽然身体很好，几乎没有病了，即使生病了自己也吃药。长大了，很久没被“爱”过了。唉，真不像一个男生的话。对了，小沛，听说你最近学了PLMM？你放心，我是绝对不会重色轻友的。你可“那个谁谁谁，来帮我一下。”我“马上就来，小沛拜拜了！”（偷笑）

——重庆沙坪坝 傅航 17岁

你可真美长大了都是这样啊。小时候过生日，有个蛋糕就和大人的小孩们闹半天，可是长大了再这样闹，还会觉得怪怪的。都是快成年的小家伙太幼稚了，还像小孩子那样，不但会哭会闹，也会觉得有点无聊乎吧？至于生病嘛，让自己担心了已经长大了，当然自己吃药了，难道让自己都病了才高兴么？长大了，就要学会忍受孤独，学会自己照顾自己，更要学会如何去关心别人、爱别人，而不是整天抱怨孤独、没人关心啊、没有人爱自己啊什么的，你说对么？

以上是你可以听的大道理，希望你多能听进去一些吧！不过说又回来了，过生日怎么能不祝福呢？不可以！所以本期杂志的礼品有你一份哦。祝你17岁生日快乐！虽然这是迟到的礼物，不过还是希望你能够喜欢，希望你能够听到你的祝福，能让你阳光少年哦。猴子：现在的孩子们生活条件比过去好，横在30年之前的礼物，17岁参加工作给家里挣钱的头头已经不少了。我的母亲16岁就在食品加工厂正式工作了，工龄都超过40年了……

但是随着社会的展，一个人参加工作的时间越来越晚，原本在20岁之前上班的年轻人，现在大学毕业后也得23。17岁还年轻嘛。现在的孩子们独生子女也比过去多了（实际上小沛们多数也是），小时候受到周围人的关爱多了一些，在孤独的时候会感到失落，是很正常的现象。不过人家还是要学坚强起来，必须学会承受寂寞，才不会再上不想长大的“彼得潘综合征”，才能成为人生的赢家嘛。

~……%¥#

升入高中了，没想到我们这么个小地方学习也搞得这么紧。这回答是我在星期天上午偷偷偷写的，我坐在第 排，可见我的技术多高呀！

小沛，听说你想玩PS2，没问题，拿NDS和我交换就好。听说编辑组又换了几个美女编辑，又让我想起了叶子姐，唉——

——山东长清 张勇 17岁

最“月饼”的读者

中秋就快到了，小伙伴们是在手拿月饼手玩，还是在手拿月饼在手玩？难道……是吃月饼么？

——北京丰台 刘俊伟 17岁

你可中秋节的前夕，你可曾经带来一块蛋蛋馅儿的月饼当早点，在吃晚饭里面的蛋蛋后，其余的部分实在是吃不了，就赠送给了猴子。已经很多天没有吃过的猴子哥当时真拿在手上的手，左手拿着月饼，右手拿一块送到嘴里。

猴子：“难道我就不能吃饱了两碗么。还有什么‘很多天没有吃饭’？搞得我跟你一样。是说编辑组里一直以来的传统‘吃百家饭’的习惯，不过是大家中午吃饭的时候互相谦让而已，但是猴子的胃经常被各位喂大肚子的美编MM们当作垃圾处理装置，为了不浪费粮食，猴子也是勉为其难没有办法（你可还记得不是叫猴子……）

菜园：谁有月饼？谁有月饼 喂喂 那个……

关于这个问题，我想说的是，我是从来不吃什么“百家饭”的，刚才从你们的桌子上拿走月饼是为了帮助她吃晚饭，女孩子要漂亮，让他们做前线的支援。对了，还有，美编那边派来的金鑫子哦，也不是我在饭桌上吃实在没有食物的时候跑去拿走的，这我需要特别说明一下，谢谢。

最超值的读者

我敢打赌我是所有买电脑的读者中买得最便宜的一个！本来我以为我每次买99元的《书店老板做怪》，现在书店又宣布所有本店会员买电脑均打9折，所以我现在只用付99元以后再9折的价。也就是说，我的电脑为99×0.9=89.1元。哈哈，我只用89.1元就买到了，厉害吧？

——湖北荆门 郭朝 15岁

你可哈哈，这个价钱真的是非常便宜了！既然这么值，那就更有理由不买电脑了吧？以后要多买电脑，多多支持我们哦！而且如果你多多有闲的话，还有机会得到礼品，那到时候岂不是超值啊！

刚才在登记你的名字时，你和猴子哥都注意到，你姓张在荆门，所以叫郭朝，还真有意思。对于你的名字，猴子哥似乎还有话说……

猴子：这位老板真是厚道人啊。想想猴子当初的杂志都是原价买的，每个月的零花钱有相当一部分都是用在杂志上了……还好那时候是月刊，不然肯定是不够用了。

PS 这位读者出身荆楚之地，不知道家离赤壁有多远？前一阵子大家都被这个影片打动了。我们真心希望以后有一位名叫“胡朝”的读者给咱家来信……

你可看看这个标题，是觉得熟悉呢？没错，你我可又无语了
每次一有读者来信说想听，我就不知道说什么好。说“我相信自己能够做得和叶子姐一样出色”么？也未必太假了，而且每当你一个腔调，我自己都累了。这又说明来了，叶子这家伙，真是“么”么？咳嗽。我还没见过叶子！编辑部的女编辑没有“几个”哦，仅你一人而已。

上自习写画，不是难孩子不写吗？画也用了多长时间，快点儿写，写完了抓紧时间学习哦！越是小地方，往往抓学习抓得紧，因为只有这样你们才能走出那个小地方呀！所以以后可有你的受哦，加油吧！

小乖哥出来了！咳嗽，出来就是出幽啊！听说你想玩J.N.D.S.？没问题，拿BXQX360和我交换就好。

银子■你可你对读者们不要这么没耐心啊。我也知道闲家来了新的女编辑了，肯定会有人拿跟以前的比……可是要比的，银子才是不是正常的事情。不过……不知道多少读者还熟悉叶子姐呢？闲家留给大家的印象只有一个叶子的话，那可真是很悲哀的啊！

还有一句要提醒的，小地方怎么了？长岛就很不错啊！我几年前就具有幸去过长岛一次。那里真是风景优美，海产丰富，远离城市喧嚣，小小的几个岛屿上海鲜味呢，一边赏海景一边吃着海鲜，那种惬意的感觉，在北京一窝子人挤在饭店里，银子姐是考虑过退休之后到一个边远的地方做个渔夫，过一过自给自足的老人与海的生活。不过这也是很久以后的事情了吧……

剧透并不可耻

那边喊着结婚，这边闲家又有美女主持加入，小涛涛你真是地地不没啊。至于那个MM是谁，我猜就是你没错。我们出你们的保密工作做得还真紧，一叫到人名，一边又在杂志上“故意”露出蛛丝马迹。

——福建福州 郑建辉 17岁

银子■他结婚是很大很大的把酒没错啦，不过我的加入可跟他的结婚没什么关系吧？那个MM就是我，你猜的很对。（我已坚持了两个月了，你才猜出，还真是“厉害”

批评的声音！

攻略要少些，很多都用过，需要的话到网上找就对了。现在网络这么发达，某条目的目的就是给网友上没用的。——山东淄博 张宇 16岁

银子■感谢这位网友给我们提出的意见，你可人觉得很有趣。现在的网络确实是个大强，搜什么攻略也方便。而且比杂志的制作周期要快，我们真是自取不如啊。自从从电脑改版后，杂志上刊登的攻略已经略有减少了，就是为了能够给更多网友上找不到的内容，包括我们小编的特别专栏以及读者交流的专栏，这些都是电脑所特有的，不知道是否满足你的要求呢？至于攻略，之所以觉得“没用”，一定是因为你本人不玩儿这款游戏吧！这个完全可以理解。不过也有很多人玩儿游戏的玩家，他们想看攻略怎么办？我们的办法就是在电击收藏杂志中附送，这样既满足了像你一样的玩家的口味，又能够方便带着游戏攻略去游玩的玩家，也算是我们为读者做的贴心的小点儿努力吧！不知道这样的回答这些读者是否满意呢？

银子■关于攻略问题，我觉得不同的读者有不同的要求。有的时候，攻略也是万能的。不过我的攻略与电子版的游戏攻略都有自己的长处。印刷版的攻略放在光盘上，代表书上的攻略就可有可无了。印刷版的攻略各方面需要的时间和精力比电子版多，需要各方面的合作才能做好，现在杂志每期的每篇攻略都是精心制作的。请大家继续关注这一期《家

啊》！不过我们保密工作向来都是很紧的，因为这里每个人都有看“剧透”的罪恶心理呢！不信的话，去看看这期的《电击收藏》，里面的某些内容已经被读者在上一期“剧透”过啦，猜得到是什么吗？

银子■编辑部的诸位都是刚刚从动画鉴赏家，虽然是业有专攻，但是大家一看到的那部片子还是很多的。像《银魂》啊，《超时空要塞F》啊，《越狱》啊，《超能英雄》啊，《邪恶力量》等等，如果大家看片的时间不一样，那么就肯定有新人出现。像家迷那边的露琪，因为经常被透，所以养成了“被透后就一定要透给别人”的好习惯。尽管大家对剧透都咬牙切齿的，但是也是有利有弊的，还是拿家迷的编辑，一报就是典型的被剧透狂。此君在看动画片的时候经常迫不及待去某龙去删，基本上不剧透的话他就看不下去，真是比李大什么bird都牛啊。

干嘛还难道啊！就是！

我虽然从来没有进过家门，但是由种种原因没买到《电击》的这个月，我真的不知道该怎么办的，难道是家给我看了吗？——四川成都 张凯 16岁

银子■看到我标题了么？不要说难道，就是‘就是’家给了你温暖！

最近看图表表，很多家人都说自己从来没有进过家，这让咱可感觉很难很恨。因为我们的回信数量太多，不能一刊登，真的很抱歉！不过你在这里代表自己，也代表银子哥向大家保证，今后我们会尽最大的努力，保证每一位家人都能在家中露面！OK？就算是只有一句话，我们也会让每个人都能进的！

银子■最初的家因为版面有限，所以使用的来信不多。现在小编们：虽然说是“门”，实际上也只有你、银子两人而已！尽量给所有的读者进家聊天的机会。不过家门虽然四季常开，但是进家说的话也是有一点要求的。首先请大家写一些值得讨论的东西，无论支持或者意见，只要说出你的真知灼见，我们就会把它登在杂志上，让其他家人一起

作破解攻略的时候是不会怕任何东西加进去的。

银子■这位读者，你在看电击的时候没有看到破解或者一个头头支支吾吾的身影吧！如果不是灵异现象，那么这些攻略是比较奇怪的。因为破解是黑屏，不可能出现其他人影。还有一种可能就是你家的电视受到了其他信号的干扰，所以像在黑屏的时候，有奇怪的东西涌了进来，不过像AV以上一般多出现在PC连接的机器上，你要用AV以上的输出，应该不会有这样的情况发生。你的这个情况比较特殊，可以试试其他的盘，在黑屏的时候有没有类似情况，就可以断定了。

前天军训回来，看到我家于有一张包票，看了几天，已经看了几天了。到邮局去取包票花了十几块钱，回家打开一看，两本中有一本不是我要的。我要的是《NDS终极奥义》，你们却送过来《PS2终极奥义》，以前我玩过直接包票送到我家，现在为什么又要用包票呢？——上海金山 徐周永 18岁

银子■这个徐周永读者提的问题，我们编辑解决不了呢。寄错了书，这属于邮局的同事在工作上的小失误，你打电话向他们反映一下，他们会为你理赔的！至于邮局是以怎样的方式取包裹，这个你可就真说不清楚了，要不要去问问邮局？银子哥觉得非常的不确定，说不定他姐姐。银子■邮寄错误可以与我们的发行部联系。至于包票，有时候邮寄印刷品是可以走单的。这样的话，你把这个书按照发行部的地址寄过去，注明换书的情况，发行部应该会帮你调换的。

电力光盘在黑屏时能看见有人在里面走来走去，总之是黑屏啦。——山东青岛 梁亮 17岁

银子■有人在里面走来走去？你、你、你不要吓唬我！我胆子小！刚才我替你们问过电击的同事了，他们说在技术上应该不会出现问题，因为在制



猴子 呀！**北京朝阳 小童 18岁**
就可■打工人呀！你可不负责招啊，不太清楚呢。不过我想应该是需要吧！的呀！其实编辑也没有什么特别的，几张桌子、几台电脑、几个人，如此而已。至于细节事情，请头主每周来家最后一页的右边

猴子■确定目前不收稿时工。而且编辑的工作也不是很轻松，每周的东西不少做，一个月搞两次的劳动强度也不。如果这位读者觉得自己文笔不错，可在今后为电轻写点东西，说不定又一个优秀的作者就从此诞生了啊。

问题一箩筐

最近在玩的游戏是“猫捉老鼠”，老师是猫，我的PSP是老鼠，图表亦是

就可、猴哥，我遇到知音啦！没想到山东泰安的杨爽MM竟然也看《熊1家康》也不知道是不是我们这几本标题，请头主（熊1家康）才读到第十部。

为啥只有你和再登上了《电轻》，其他编辑呢？近期的《电轻》好似没有礼物了呢？但特念一想，你公室与报的写到不就不是了吗？但好希望看到《电轻》的心品，难道是这我们这儿的报亭有问题？

——广西南宁 李长安 16岁

就可■这位读者的思维很跳跃啊！一回回说了那么多事情，那就让你可速 果回吧！

“猫捉老鼠”的游戏 哈哈，也可你想得出来，想象力还真是够丰富的！就是不知道猴子哥发现自己被比作猫，会说什么 如果是猫的话，那么他现在手中拿着猫回表老鼠若干只 该不会是准备吃掉了？

杨爽MM的确是厉害厉害 而且她现在已经是GAME BAR的特约撰稿人了，喜欢她的话就多去GAME BAR 多关注她的文章吧！

你问的是ONE ON ONE吗？那个是由你可主持的，每期邀请一位编辑作者，第一期是翔武，第二期是菜团 今后陆续还会有其他编辑登场，不要害怕

近期的电轻有礼物啊，不但可收里有，大墙画廊、大话电玩、闻家点播台都是有礼品赠送的。不过要中奖以后由我们的工作人员以包裹的形式寄去，而不是去报社领取

猴子■皇主最近也在看《熊1家康》呢，据说是亲自去的王府井书店买的，一次就花了200多，实在是爱恨之人，比猴子厉害多了。

闻家是我们俩负责的，其他各位编辑们会时不时来客串，但主要还是我们两个负责。各位读者有什么问题想问其他人，在回函卡或者信纸上写清楚就可以了。反正大家平时都在一起工作 我们帮你问就OK了。

关于礼物，你说的是目前杂志送的赠品吧。因为现在物价狂飙，我们的制作成本也是节节攀升，为了货值不涨价，实惠读者，也只好这样了，实在抱歉。不过没

关系，大家都给闻家来信，写得好的话，自然有更精美的礼品送还呢。

“米饭拌猴丝”！

你可姐姐、猴哥，你们好！我感谢你们的忠实“猴丝”，感谢你们的“米饭拌猴丝”，呵呵！自从上次冲断说这期会有“新编”出现，我可是茶不思饭不想，专念你可呢。不过冲却却走了，可惜！不过天下没有不散的筵席，旧的不去新的不来嘛！

你可，虽然才露过两次面，但是给人的印象很好，很可爱，也很酷。我会支持你的，就因为这样，我会坚持买电轻的！（不管发生什么事，看到下面你就会知道发生什么事了，一提就好好伤心！）

可是对不台最终于等到你可了，老妈却不让我买电轻了，说什么都没有用。这么好的书老妈却歌说没有用！不过！没关系，我虽然不开的小强，一定会跟老妈说“电轻好处 百条的”你们放心，我会完成任务

还有，这期的礼品多罗好多罗可爱啊！居然没有我的份，呜~（虽然我确实没写回函）

——辽宁沈阳 小衣 14岁

就可■这位小妹妹的想象力也好丰富啊，“米饭拌猴丝”，有创意！谢谢小妹妹对我的支持，你可真的很感动！也感谢你可电轻的支持和宣传呢，我和猴子哥代表全体小编谢谢你们！不过跟猴子哥说的时候一定要带一些哦！你喜欢你可写的多罗吗？那么这期就送给你一个吧！注意查收包裹哦！

猴子■现在的家长和孩子之间就游戏问题产生的代沟和隔阂，仍然是我们关心的话题。虽然我们并不能保证所有家长都能理解这本杂志，但我们还是要对各位家长喊一声，哪怕您是无意识地发现自己的孩子看这本杂志而萌到这一点，我们可以保证，本杂志不含任何妨害青少年健康发展的内容，而且本杂志一直在提倡“爱科学，玩游戏不夜”的主张，请对这本杂志和你们的孩子们给予一定的理解，谢谢。

闻家“网络版”

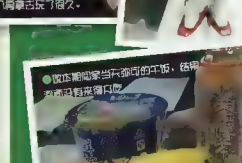
从现在开始，闻家也接受网络上的交流啦！

猴子开通了“猴哥回函墙”，接受网友们的投递小字版的回函卡，邮箱地址是pgmonkey@sina.com，欢迎大家多多寄信哦，猴子可是非常随和的！

就可开通了“你可的游戏国度”，地址是www.meeko2game.blog.sohu.com，无论是关于电轻、闻家、游戏，还是你可本人的话题，都可以来交流哦！

给闻家写信有礼品哦！由你可和猴子一起为你精心挑选的精美礼品，每期都有，快来信吧！本期闻家送出的礼品是黑色多罗猫，怪物猎人小储有铁罐和机器猫玩偶一只，分别赠送给以下五位读者：
江苏常州的俞金宝，送给你机器猫玩偶一只，感谢你对电轻的支持，欢迎你继续寄回信给我们
安徽宣城的汪康，送给你机器猫玩偶一只，感谢你对小闻的理解，也谢谢你送给我们的贴纸
重庆沙坪坝的傅航，送给你机器猫玩偶一只，祝你17岁生日快乐，有闻家和这么多家人在，希望你不要再感受到孤独。
辽宁沈阳的小衣，你不是喜欢多罗吗？这期就送给你黑色多罗猫哦！请继续支持我们
浙江嘉兴的蒋佳佳，送给你猎人 一定会喜欢的怪物猎人小储有铁罐，永远不要放弃电轻哦！

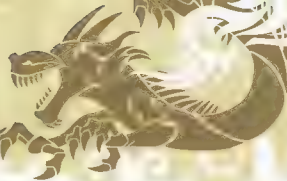
编辑部细节大揭秘！ 其实我们的生活 和大家没有区别



本期礼品!



龙哥热线



Q 龙哥好，小弟最近开始玩《口袋妖怪白金》了，之前的钻石我可是玩了整整大半年，真过瘾！1、目前白金的制作进度完成在脱元山的反转世界中的进入龙神吉拉地纳。这只妖怪我在钻石中就收到了，听说在本作中还有什么进化形态、长期待什么的（以前在杂志的介绍中好像听说过有这么回事，具体记不大清楚了），请问龙哥这个进化形态该怎么实现？2、另外，横接口妖怪以往的惯例，这次应该正常游戏就能收到钻石和珍珠中的那两只专门神兽亚路卡路和鲁雷亚了吧，那么具体该怎么收呢？3、最后一个问题，听说还能收到草刺猬，怎么收？多谢龙哥了！

【河南邯郸 超梦】

A 1、其实也谈不上是进化形态，实际上是吉拉地纳攻击和防御两种形态的转化而已。从反转世界回来的时候，是从秘密泉路「かくれいずみへのみち」回来的，通关前现任冠军西罗那会在洞口守着，通关后再回到那里就可以进去了。里面有一座大型迷宫，按逆时针的尽头后，可以再次回到反转世界，不过这部分的反转世界很小，在尽头可以找到白金玉（はつさんだま）。这个就是吉拉地纳的专属装备，佩戴上不仅可以提高水系及龙系技巧的威力，更可以让其在正常世界也保持反转世界的形态。也就是说装备与白金玉关系，吉拉地纳的外观形态和具体攻防数据，普通形态下双攻为100，双防为120，而变成反转形态时攻防数据互换。2、完成反转世界剧情后前往冠之洞窟（カンナギタウ），在镇中最高上的民家黑打听到只要有两块神玉的力量就可以将这两只神兽召唤到现实世界。带着吉拉地纳再次回到曾经发生过银河团事件的脱元山（テンガンざん），在脱元山深处一座瀑布的上方的隐藏洞口，进入洞后挖到金钥匙（きんごうだま）和白金「したま」。接着去曾经发生过龙神事件的脱元山顶神殿，会发现空中漂浮着一颗巨大的蓝色晶体，上前调查就会与70级的时间之神迪亚路卡战斗，之后再去调查一次神殿，调查蓝色晶体就可与70级的空间之神帕鲁亚（バルキア）战斗。这次这两只神兽都为好战，龙哥都是将其打到红血后催眠，一回合球就搞定，相当干净利落。3、雷刺猬啊，这玩意儿仍然不能正常游戏获得，其是08年剧场版才能联动获得的特殊精灵。之后以带着草刺猬来到繁华前的天空形态了，但是到了夜晚或者被冰冻的话，草刺猬就会回到普通形态。说实话，龙哥一直认为老任在口袋妖怪每一作里的神兽设定

为必须去看电影才能正常获得的设定是缺的，难道让咱们中国玩家专门坐飞机去日本看场电影就为了得只游戏里的神兽？！

Q 龙哥，您好！最近买了一部诺基亚S60第3版的智能手机。据说还可以在这部手机上安装GBA模拟器，不知是否真的？若是真的，是否达到了完美模拟呢？听说，现在R4的假卡很多，如何才能分别？TF卡有没有高速和低速之分？

【上海 徐雨东】

A 你问的是vBag这款模拟器吧，“据说”在S60 V3中能完美运行，不过从一些人的实际使用测试结果来看，并不完美。该模拟器只能支持部分GBA游戏，对于大多数ROM，在有声音的情况下可以实现全速，如果手机内存较小，有可能无法运行大容量的ROM。而CPU是100MHz+的手机，建议关闭声音以提升速度。真假R4的鉴别方法如下：包装方面，真卡的包装上有原装进口由TWINSTAR HK发行的贴纸，假卡的包装上虽也有一张极相似的贴纸，但公司名称由TSC改成TDD。真卡包装上的行货贴纸有每张卡都不同的编号，假卡包装上的贴纸是没有编号，真卡包装上不会附有“内置2GB”等其它贴纸，



含附件。一正版R4包含读卡器的全套配件和说明书。假卡外形方面，真卡银色部分的印刷较“瘦”，假卡的比较粗。真卡有MicroSD插槽的U形凹位，假卡则没有，真卡是外置记忆，不会标明2GB，假卡则有2GB的假印贴纸。包装内部，真卡是白色的盒子，还附赠一个塑料卡盒，一个MicroSD读卡器，假卡则是深蓝色盒子，附赠USB线一条，没有MicroSD读卡器。TF卡也有高速和低速之分，不过买的时候不要相信标签，最好亲自测试。买存储卡的地方应该有电脑，你拷几个单个的大容量文件，拷贝完就知道速度高低了。

Q 给龙哥：首先，谢谢龙哥回答了关于《怪物猎人P2G》与PS游戏的问题。最近学习任务较重，没怎么玩游戏，就重温了一遍《白夜协奏曲》，有个难题想请教龙哥，德拉克拉的手套在哪里得到？我找

几个小时都找不到。还有就是几个老问题。1、魔石9999伤害合成的所需的泰摩石怎么获得？2、HP999魔石如何合成？3、暗黑雷光与三连雷牙如何合成？4、连续魔石如何获得？5、其他威力强大的魔石推荐一下。6、如何得到召喚兽魔法？7、神罗宅子的保险箱怎么开？8、地底棺材里是什么东西？9、魔石合成的规律是什么？以上问题均来自PSP的《核心危机》。再次感谢敬爱的龙哥。

【江西东乡 东浪】

A 那个不叫德拉克拉的“手”，是“爪”……日文名是「ドラキュラの爪」，在里城（37，21）拿到，效果是str上升。1、做支线任务。2、后期有敌人身上可以偷到类似鸟的羽毛，你去刷上99个再合成就OK了。3、暗黑雷光（ダークサンダー）的合成方法是「雷光x猛毒」，三连雷牙在大空洞953，里面有种敌人外形是红色的小球，装备盗贼的护臂和真力护身符之后就能偷到。4、这个问题好像以前回答过，连续魔石是在「网络商店」中购买，而网络商店的开店条件是在支线任务「异常なパワーアップ」中的宝箱。5、多了，不好推荐，建议你自已先研究研究。6、魔法是「マジックボット」的获得方法是在任务「マスタ トンベリ登場」中可遇见第一个魔法宝，按照对方的提示依次发动ジャンプ（跳跃）→フライ（飞行）→グラビデ（重力）→回转攻击，魔法宝获得了满足就会加入了。注意此战不要急着发动上述行动，必须每次都等魔法宝给出提示后再发动，它提示完后要一分钟才会逃跑，所以慢慢来即可。7、首先去调查神罗屋里的保险箱对应地上的碎片，得到提示如下，四个数字分别是对应4个用钥匙开观察的房间。第一个是没放进书柜的书的数量第二个是南瓜灯的数量，第三个是苹果的数量（注意数字也算一个），第四个是椅子的数量。由于密码是随机的，每个人每次得到的密码都不一样，所以得你自己去调查看看了。8、俗称“棺材事件”。这个要和萨菲罗斯去过去魔界以后才能去。在神罗屋二楼不同于保险箱的另一可以打开的房间，有暗门通到神罗地下河窟。跟怪物战斗多几次把钥匙（是多可拿地下河窟）。去开棺材。可开的四口棺材，口是目标，其它三口放出怪虫，将敌人全灭后回村向小男孩报告，可以继续进入下一个挑战。9、魔石大概可以分为1~4等级，LV5的魔石可以说是白银材料，就是说1个魔石升上2个魔石，必需合成材料中有个魔石是LV5的才行，2等x3等，3等到4等也一样。之后再通过各魔石间的颜色规律合成魔石。任意召喚魔石是紫色的最高等魔石，暗黑是黄色的最高等魔石，再根据不同颜色的合成规

律,就可以在某个宝箱里面捡到 一个商店买到任意石召唤魔法。魔石附加能力是独立出来的,也就是说魔石和魔石合成,附加能力和附加能力也可以进行合成 合成,附加能力的合成是遵循“低增量服从高增量,同等增量看顺序”的原则。比如,如果想将魔石转换成其它附加能力的话,你想要的附加能力的增量要比原魔石附加能力的增量高,这样合成之后,就是你想要的附加能力。

Q 亲爱的龙哥,上面的话您看了吧,您的发言可关系到我这年的幸福呀! FF10隐藏BOSS地点、暗黑石召唤兽拿法、七曜武器,尤其是BOSS以及石召唤兽,七曜武器不方便的话(位置不够)就算了。还有,国际版的配音,凑合一个字。

(湖北黄石 王浩慈)

A 哎,又是这种老问题,热战中已经回答过这种问题了,偏偏这几个问题非要问清楚都还特费版面。看来你玩的是FF10国际版,那么最终隐藏BOSS自然就是Penance了,必须打到所有的黑暗石召唤兽Valefor、Ixion、Shiva、Bahamut、Anima、Magus Sisters才会出现,在飞船般的飞行目标中多出一个Calm Land上空,飞过去就会引发战斗。关于Penance的打法这里就不讨论了,各种各样的研究一把,总之很费时费力就是了,如果实在打不过的话,最后再考虑新魔刀吧。关于暗黑石召唤兽,只有在剧情进行到飞船正式入手后,在满足特定条件时,暗黑石召唤兽才会出现。暗黑石召唤兽的实力都极其强劲,正常打法下必须将我角色培养到最强才行,武器的伤害界限突破、防具的HP界限突破等等都是最基本的要求。Dark Valefor的出现条件是飞船空入手后(下同),返回Besaid Island,在港口全景画面处遭遇。Dark Ifrid的出现条件是返回Sanjias Desert沙漠西部,与沙坑旁边男扮女装的僧侣对话,选择是可以再次通过沙坑。

在走向A Ebed Home的过程中发生剧情,其会在沙坑下遭遇。Dark Ixion分为两场战斗,第一次是在Thunder Plains North,与武器塔附近出现的佣兵对话,引发战斗,此战以中途撤退,第二次是再次回到这里,靠近与塔雷一同出现的少年僧人,引发战斗。Dark Shiva的出现条件是返回TEMPLE OF YEYON MACALANIA寺院,在入口遭遇。Dark Bahamut的出现条件是,返回Yevon Dome,其余挡在主角抵达七曜武器祭坛之路的轮上且实力极强,如果之前忘记存档的话,就只能跟它死磕了。Dark Yojimbo的出现条件是在石召唤兽Yoimbo入手后,徒步走上Cavern of the Stolen Faith,接近石召唤兽就会发生战斗,玩家需要连续五场才行,每胜一场就会跑到洞穴的其他地方去,需要再次寻找,基本方向是路向左和向右。Dark Anima的出现条件是返回Mt Gagazet,再次挑战召唤术的试炼,成功后就会出现Mt Gagazet的山门。Dark Magus Sisters的出现条件是在Mushroom Rock Road North,在路口附近出现交谈状态中的女性僧人和

少女僧人,当玩家路过本段街道并且距离过近时就会被僧人围堵,同时二姊妹会出于路旁悬崖上。七曜武器太啰嗦,这里不说了,谢谢体谅。

Q 龙哥,好久不见了,我有些问题,还希望您可以回答:1、GBA的《牧场物语》中的真实之玉隐藏在哪里?2、PS2上的《火影忍者3》全部人物都出现了,但任务做不下去,其他任务都能完成,只有战斗中要求两人变身3次以上或6次以上做不到,应如何变?3、《ICO》中,在墓地里,拉下铁链升起一个平台后,都不知道如何去?4、《波斯王子3》第九章中,王子变身,应怎样发展剧情?5、《古墓丽影:黑暗天使》中,劳拉在尸浮宫一柜台上向墙上的一开枪上跳,怎么跳都跳不上去。6、《零》里,一开始那个棋摆怎样选择(大写“0-9”,填入4个圆中)?7、GBA上FF有几部?龙哥,有张贴图(关于NARUTO)送给你,你要回答我的问题哦!

(龙龟)

A 1、一共九个,分别在马厩的水槽里、街道的街灯、狗屋、图书馆2楼的书架里、警监的店里买入、豪马赢取的奖品、山上别墅的月历里、镇上别墅里、童年年初的猜谜书奖品,以上全部获得后,在镇长大人的冰箱里调查后取得。取得以9个以后,背包留空位,村长会将其换成真实宝石。河童之玉在湖边矿场有机会得到。2、



一(波斯王子3)系列角色相似已经有四只角色出招作了。

是替身术,在被打中的一刹那按R2就行了。3、平台升上来之后,需要利用摆荡跳跳到另一边,然后马上按左R1键不放Call主角,女主角爬上去后马上开门逃出。4、变回王子出来后从右边利用弹板到小平台,干掉敌人,从左边同样方法落到一个平台。5、此处你面前应该并排有三个陈列柜,爬到中间那个上面。前面连续有两道激光,是上下移动的。看准时机,在它们降到最低点的时候,跑酷跳过去。第三排激光比较简单,分为上下两道,其中上面的两道是间歇的。只要站在陈列柜上等它们熄灭的时候跳过去就可以了。落在大陈列柜上之后,抓住柜子的右边缘悬挂,然后慢慢移到一端,通过第四排激光。最后一道防线只能爬到左边的柜子上,然后跳起抓住墙壁的边缘慢慢移过去。6、哪一作?7、正统作品是5款,1+2合集、以及456的复刻版。

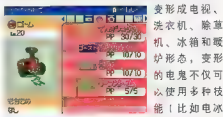
Q 1、请问GTA自由城故事里有一关老死机,为什么?2、PSP上的自游城的游戏机和最快汽车的按键卡手指是怎么? (北京 刘昊鸣)

A 1、死机的原因很多,除了要不间断尝试更换电池模式之外,还要检查SO文件是否完整。确保以上都没问题后,还不行就请重刷一次,把MHZ调到高 333MHZ。 越情况下只要文件完好无损,PSP都能流畅游戏的。2、你开金手指吗?据说有些自由城故事的游戏金手指会导致死机,看它上面那个问题你把手指关了就好了。你说的这两个项目都没玩过。

Q 小弟最近在暴玩新出的《口袋妖怪 白金》,发现本作变化还是挺大的。我现在已经通关,可是去博士那里却发现自己的新地图妖怪图鉴仍然还差几只没有收集完整。这次的静安区妖怪图鉴从钻石珍珠版的150增加到了210只这个我知道,可我已经把前作里收的那几只神兽都抓到了呀,包括时空两只神兽和三圣蛇,实在想不出还有什么没见过的,请龙哥一定要帮帮忙,我现在无法升级到全面图鉴,很郁闷。(内蒙包头 陈磊)

A 图鉴中的大部分非神兽精英类都可以在通关的过程中和其他训练员交手时遇到,请尽量多和训练员战斗,不要躲避。不过,下面几只精英是几个特例,要得到他们的图鉴需要到特定的地方去。No.114,安依,在花篮御守的山洞遗迹内有野生的出没。No.151,玛纳纳,如果没有条件联动获得,也可以在位于绿绿市(ロサグティ)下方的212道路上的宅子里进上右角的门,桌子上看画也可获得图鉴。No.152,电鬼,白森林右边出口处的森林深处,晚上过去在二层的“一个房间里发现了一台虽然很破但是有响声的电视机,上前调查,20级的电鬼(ロトム)突然跳了出来,与之战斗并待它收服。No.163,伊布,绿林市精英中心旁的房间里有人赠送,身上记得留空位。No.192,3D龙,户张市(トバリシティ)精英中心旁的房间里有人赠送,身上要留空位。另外,记得去狩猎面好好转转,有几只妖怪是必须在这里才能见到的,例如No.117,而且这里也容易被人忽视。完成新地图地区图鉴后在博士研究所会遇到从关东地区来的大博士,之后即可升级到全面图鉴。之后再去白森市左下角的空房找大博士(之前没有去一次地图在下角的GBA联动中心见过他一次),他会告诉你闪电鸟、急冻鸟和火焰鸟最近在新奥地区出现,之后就有机会在地图上闪电鸟遇到三只闪电鸟,战斗并收服了。此外,根据官方发布的信息,任天堂会通过活动发布电鬼变形的秘密机制,可以让电鬼

变形成电视、洗衣机、除草机、冰箱和微波炉形态,变形的电鬼不仅可以使多种技能,比如电视箱电鬼的暴风雪,而且总能力(种族值)也飞跃提升至520,看来电鬼这只精灵还真其实实用呢。具体变形的办法就是在取得神秘钥匙后,去白森市很河洞的分部,调查那里的各种家具即可变形。



Game Release List

新作游戏发售表

精彩纷呈的TGS刚刚过去，留给我们的却是琳琅满目的游戏节目，年底大作狂潮已经越来越近了，看10月底到11月初这不长的一段时间内就有如《辐射3》、《战争机器2》、《使命召唤6》等超一流大作接踵而来，如此强势头的阵容就算月尽全力恐怕也会有玩不过来的感觉，另外，《机战G》之后PS2值得玩的作品已经很少了。 □责编/翔鹰

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/10	机动战士高达00 高达机甲	ACT	NBGI	6800日元
10/10	大富豪	TBA	EA	29.99美元
10/10	蜘蛛侠 暗影之网	ACT	Activision	49.99美元
10/11	小龙斯派罗 龙之黎明	ACT	Sera Entertainment	39.99美元
10/11	格斗之王 大蛇篇	FTG	SNK Playmore	19.99美元
10/13	圣域2 恶灵骑士 黑暗之门	RPG	ATLUS	7329日元
10/13	零之轨迹	AVG	MMV	7329日元
10/13	巴洛克 国际版	ARPG	STING	3990日元
10/13	假面骑士 永无乡	AVG	Russell	7140日元
10/13	NBA Live 08	SPT	EA	7140日元
10/16	假面骑士 假面骑士	RAC	CAPCOM	29.99美元
10/16	格斗之王 龙之黎明	RPG	GLST	19.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	STG	SEGA	7140日元
10/16	假面骑士 假面骑士	AVG	ALCHEMIST	7140日元
10/16	假面骑士 假面骑士	AVG	黄川书店	价格未定
10/16	假面骑士 假面骑士	AVG	Yell	价格未定
10/16	假面骑士 假面骑士	SPT	KONAMI	39.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	SCIE	49.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	SCIE	49.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	Sera Entertainment	39.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	SLG	SUCCESS	7140日元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	SEGA	39.99美元
11/15	假面骑士 假面骑士	RAC	EA	价格未定
11/20	假面骑士 假面骑士	ACT	MMV	7329日元
11/25	假面骑士 假面骑士	ACT	Edios	39.99美元
11/27	假面骑士 假面骑士	AVG	System-Soft Alpha	7140日元
11/27	假面骑士 假面骑士	AVG	MMV	7329日元
12/14	假面骑士 假面骑士	FTG	NBGI	价格未定
12/14	假面骑士 假面骑士	ARPG	Midway	49.99美元
12/14	假面骑士 假面骑士	FTG	CAPCOM	310日元
12/14	假面骑士 假面骑士	AVG	Abel	7140日元

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/16	Wii Music	Music	任天堂	5800日元
10/16	空中格斗 无限王座	STG	NBGI	7140日元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	NBGI	6800日元
10/16	假面骑士 假面骑士	RAG	Activision	3040日元
10/17	假面骑士 假面骑士	ETC	Game Factory	价格未定
10/20	假面骑士 假面骑士	TBA	EA	39.99美元
10/21	假面骑士 假面骑士	ACT	Activision	49.99美元
10/21	假面骑士 假面骑士	ACT	TakaraTomy	49.99美元
10/21	假面骑士 假面骑士	ACT	Siera	49.99美元
10/23	假面骑士 假面骑士	ACT	FROMSOFTWARE	7140日元
10/23	假面骑士 假面骑士	ARPG	STING	3990日元
10/23	假面骑士 假面骑士	RAG	NBGI	价格未定
10/23	假面骑士 假面骑士	TAB	EA	3990日元
10/27	假面骑士 假面骑士	RAG	Activision	49.99美元
10/28	假面骑士 假面骑士	ACT	Game	价格未定
10/28	假面骑士 假面骑士	ACT	Gamecock	39.99美元
10/28	假面骑士 假面骑士	ACT	Activision	49.99美元
10/30	假面骑士 假面骑士	SLG	MMV	7140日元
10/30	假面骑士 假面骑士	SLG	EA	价格未定
11/4	假面骑士 假面骑士	RAG	O'Brien	49.99美元
11/13	假面骑士 假面骑士	ACT	Aius	49.99美元
11/13	假面骑士 假面骑士	FPS	Activision	49.99美元
11/13	假面骑士 假面骑士	ACT	Activision	价格未定
11/13	假面骑士 假面骑士	ACT	SEGA	49.99美元
11/13	假面骑士 假面骑士	ETC	THQ	6800日元
11/13	假面骑士 假面骑士	RAC	EA	49.99美元
11/20	假面骑士 假面骑士	TBA	COMPARE HEALTH	6800日元
12/10	假面骑士 假面骑士	ACT	MMV	7329日元
12/10	假面骑士 假面骑士	ACT	Edios	39.99美元
12/10	假面骑士 假面骑士	ARPG	Activision	49.99美元
12/10	假面骑士 假面骑士	RAG	KADOKAWA	7140日元
12/10	假面骑士 假面骑士	ACT	TakaraTomy	6800日元
12/10	假面骑士 假面骑士	ACT	Hudson	3040日元
12/10	假面骑士 假面骑士	SLG	MMV	7140日元
12/10	假面骑士 假面骑士	ETC	MMV	3990日元
12/14	假面骑士 假面骑士	ETC	Taito	6800日元
12/11	假面骑士 假面骑士	RAG	NBGI	7800日元
12/11	假面骑士 假面骑士	FTG	CAPCOM	价格未定

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/14	假面骑士 假面骑士	SPT	EA	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	ACT	THQ	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	ARPG	SEGA	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	FPS	EA	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	ACT	Codemasters	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	KONAMI	49.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	SPT	EA	39.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FPS	育碧	49.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ARPG	Lothar	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	Activision	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	RST	EA	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	RPG	Bethesda Softworks	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	SPT	EA	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FPS	Valve	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	Epic Games	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FTG	Midway	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FPS	Activision	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	EA	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	SPT	育碧	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	SEGA	59.99美元

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/14	假面骑士 假面骑士	FPS	SEGA	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	SPT	EA	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	ARPG	SEGA	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	ACT	THQ	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	ACT	Codemasters	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	FPS	EA	59.99美元
10/14	假面骑士 假面骑士	SPT	KONAMI	49.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	TBA	EA	39.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FPS	育碧	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	SCIE	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FPS	2K Games	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	RAC	SCIE	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	RPG	Bethesda	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	SPT	EA	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FPS	SCIE	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FTG	Midway	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	EA	59.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FPS	Activision	59.99美元

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/16	假面骑士 假面骑士	TAB	SEGA	6040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	KONAMI	5250日元
10/16	假面骑士 假面骑士	AVG	KOEI	5040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	RPG	T-Ara	5040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	任天堂	6040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	RPG	TECMO	5800日元
10/16	假面骑士 假面骑士	FPS	Activision	29.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	ARPG	CAPCOM	5040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	RPG	SEGA	5040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	SLG	SEGA	5250日元
10/16	假面骑士 假面骑士	RPG	SQUARE ENIX	5040日元

日期	游戏名	类型	厂商	价格
10/16	假面骑士 假面骑士	ETC	SCIE	3990日元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	SCIE	4990日元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	SEGA	5040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	AVG	F&C	5040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	RPG	育碧	39.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	SPT	EA	39.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	SPT	Globo A	5040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	RAC	EA	39.99美元
10/16	假面骑士 假面骑士	FTG	NBGI	5040日元
10/16	假面骑士 假面骑士	ACT	日本	5229日元
10/16	假面骑士 假面骑士	FTG	ALCHEMIST	6000日元

格斗人物志全方位解读—— 游戏天尊

阿顿拜师于拳王沙盖特学习武艺，由于同是泰国出身，所以沙盖特特别看中这个徒弟，阿顿天生聪颖，善于使用腿技，沙盖特针对这一点着重对其的腿部技巧进行训练，慢慢的阿顿也算山师有道，但是他生性好斗，不善于管教，野心颇高，沙盖特看出此点后让其出去闯荡，3年后再回到泰国。旅行之中阿顿挑战强者无数，认为自己的实力已经能够胜过自己的师傅，便回到了泰国在师傅前与自己的师傅进行了生死之战……

□文/蔡国

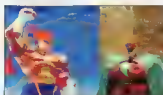


《街霸ZERO》

“沙盖特啊？你确实是我的师父，不过到此为止了。我要让你成为一个败寇。”要发生的终究还是要发生，好啊，你到底有多强？就让你尝尝我这帝王之拳吧。”



经过锻炼的阿顿果然用自己的实力打败了最强的男人沙盖特。“这下明白了吧？我是最强的男人，是世界最强！”沙盖特无谓只是沉默的离开了这里，带着沉默，也许还带着一丝悔恨。



正在阿顿得意忘形之时，维嘉突然出现在阿顿身后“阿顿么？你好像很厉害啊，不想加入我的组织么？”“你是和团伙么？我不会干那些的。”



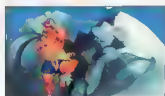
“既然不想加入我们那么让我见识一下你的厉害之处吧！哈哈”哦？这个杂鱼想打么？”阿顿狂妄着摆起了架势（不自量力的家伙啊！……）。

《街霸ZERO2》

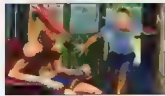
又是一个全新的开始，在一个新的游戏中，阿顿周游世界，为了挑战这个世界的最强者。“哼！干得不错啊！好像很厉害的样子啊”维嘉出现在阿顿身后，“你是谁？奇怪的家伙。”“我叫维嘉，是神一样的人，来我的组织吧！你看样子很强。”“神？做什么梦啊你，如果格斗界有神的话，那也是我。”（维嘉再次被无视了……）



认为自己的实力能够挑战师傅的阿顿终于在师傅的脚下看到了沙盖特，“沙盖特，你原来在这啊，我找你好久了，让我这个大弟子来开导开导你吧。”“向帝王挑战么？你这个不成熟的家伙。”看来沙盖特准备给这个弟子一点教训了。



由于一些客观问题，沙盖特再次战败，失败得很彻底，“沙盖特，你的时代已经过去了！让我把你这些全部砸烂吧！”卧槽碎裂了，从此，一个全新的格斗神道即将诞生。



数月后，阿顿所在地，道馆的工作人员着急慌的跑来了：

“阿，阿顿大人，不好了，有个神秘男子要向你挑战！”“嗯？是什么人？”阿顿不屑地问道，“一身黑色道服，头发是红色的男子。”“啊，我知道那个家伙，曾经打败过沙盖特，和随便使用样技的人，有意思，这次我要证明他是最强的，我要打倒他”



这个男人是谁呢？大家已经猜到了吧？



《街霸ZERO3》

打败了沙盖特，缔造神话的阿顿，还有一件事牵动着他的心，那就是“杀意的波动”。如果能够拥有这力量的话，他就是无敌了吧？



为了得到“杀意波动”秘笈的阿顿找到了肯，“你……真的是沙盖特的大弟子么？”肯吃惊的问道，“闭嘴……他已经不是我的师父了，那只是手下败将而已，肯，你和那个后背有十字的是同一人么？那么让我见识一下那招吧。”“真让我失望，只有一瞬间很像那个家伙，我到底还是最强的。”（肯真倒楣）



为了寻找杀意之波动术，阿顿找到了最著名的占卜师罗丝，“力量因人而异，有时候可以被人毁灭，你发现了么？你的目标是什么？”罗丝拒绝了阿顿的要求，“毁灭？你到底想说什么？我的武艺超出你的常识。”不要在继续前进了，你永远都不会得到答案的，罗丝虽然已经重伤，但是仍然试图阻止阿顿。



也许是命运的关系，阿顿与维嘉再次相遇了，再相遇阿顿又一次击败沙盖特，“呵呵，小看你了，阿顿，居

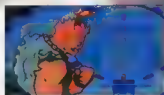
然两次打败了沙盖特，你的实力不俗啊。”“你为我找两，我需要的只是那个力量。”“嗯？你也想得挺隐秘么？”“怎么得到它？如果你说出办法，我就不杀你”阿顿此时已感觉到想要干掉维嘉的架势，“你这种话，是能得到它的么？那么让我给你开开窍，这就是你的力量。”



维嘉使用强大的精神力量，使阿顿“结束了么？阿顿，哈哈，多少次都没事。”



就在阿顿呆住的刹那，维嘉使用精神攻击，阿顿倒在了地上，就在此时一个熟悉的身影出现，并且使用了传说中的绝技“瞬狱杀”，维嘉被这股强大的力量彻底打倒。



啊！刚才的那股力量就是“杀意的波动”么？真是好强！我的血都快沸腾了，我已经迫不及待想要得到它和力量了。不过为什么在RPG系列中阿顿就再也没有出现过？阿顿与东丈这两个泰拳选手似乎都各自走向了不同的道路，而与CAPCOM所设计的四个角色——一邪，分别向我诉说他们不同的故事。



也许是命运的关系，阿顿与维嘉再次相遇了，再相遇阿顿又一次击败沙盖特，“呵呵，小看你了，阿顿，居

格斗人物志全方位解读——

格斗之王

东丈来自于日本的格斗选手，为了寻求自己的格斗之道前往南镇挑战自己，最喜欢卡拉OK，在南镇与特瑞和安迪相遇并且结成好友。早在《饿狼传说》系列中初次登场的他由于就原战斗距离比较短所以只能使用投技作为弥补，而这一设定也成为了东丈的固定套路，可以说与远距离作战相比东丈更加适合近战高攻击，这也秉承了拳皇的武术标准。

□文/菜团



来到南镇的东丈与特瑞和安迪组为联盟共同参加一个不知名组织所举办的格斗大赛，这是一个让人激动的时刻，东丈终于能够在格斗大赛中展现自己的实力了。

在击败了8名对手之后东丈终于赢得了胜利，高兴的欢呼起来：“成功了！终于成功了！我赢了！”

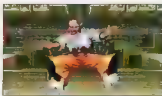


还没高兴一阵子，两个打手出现在东丈面前：“小子，吉斯卡大人要见你，跟我们走一趟！”根本就不知道吉斯卡是谁的东丈非常惊讶，难道就这么对获胜者吗？



“这个人就是吉斯卡？好有魄力的人物啊！”“你已经没有时间在这里感慨了！杂鱼，总是在我找乐子的时候惹麻烦。”“少说些大话，你只不过是条人鱼而已，以前你是这里最强的，但是以后我将会是这里最强的。”

狂妄的小鬼，来进行一对一的决斗吧，让你见识一下地狱的样子。



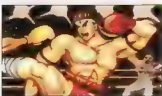
XXXX年X月X日吉斯卡华德从高楼掉落，3小时后备亡



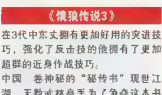
以后东丈的故事将会成为南镇的传奇



XXXX年X月X日
东丈成为世界最强。



如果一次都不失败的情况下通关的话！
“哈哈……东丈的传说正式拉开序幕了”



在3代中东丈拥有了更加好用的突进技巧，强化了反击技的他们有了更加强悍的近身作战技巧。
中国 卷神秘的“秘传书”现世江湖，无数武林高手为了争夺这本书开始互相残杀，南镇的吉斯卡为了得到秘传书也开始派出手下寻找，而好奇的东丈为了看看秘传书到底是什么也开始了旅程。一个有趣的斗士之旅开始了。



途中遇到了山崎龙一，原来他也在寻找秘传书。“喂！前面的杂碎，别晃悠悠的！就是你在给秘传书的事情捣乱么？我才不会让你这个小鬼打乱我的计划呢？”



东丈使用自己修行的功夫轻易地干掉了山崎，“呵呵……不错，你就是东丈？下面会很意思的”刚说完后山崎立刻溜走了，“等等，这个混蛋，他一定知道秘传书的事情”

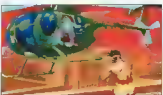


再一次与吉斯卡相遇，想不到这个家伙竟然还那么精神抖擞。

“呵呵，还是那么有精神啊。”吉斯卡面带讽刺的说道，“喂！这是我的台词吧？”让我们先试一下再说吧！



“哼哼，你这个多管闲事的家伙……真是个格斗天才，真不应该小看你的，不过，过奖就奖吧，哈哈哈哈哈。”吉斯卡这个变态又一次的用残忍的方法将自己杀死了



陈先生乘坐直升飞机来接受东丈离开大楼“喂！东丈！火眼人吧。”“是哈！来的正好，你刚才说我是变态？”【东丈这个家伙把火眼人听成了变态！我说的火眼人很好听，好了不说这个了，先上来吧，必须打到山崎。”



这次不能够让山崎再次逃掉了，“山崎，秘传书到底在哪里？”，“倒在那的家伙是……点福？那家伙又自己一个人行动。”“陈先生，山崎交给我，你去送洪瑞那傻瓜去医院。山崎来，本大爷为你送行。”



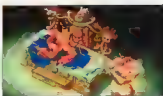
交战之后山崎又一次败在了东丈手下，“又被你打败了，不过咒咒是不能胜过后面的家伙的，放弃吧。”“不错不错，居然把山崎打败了。”一个神秘的声音从背后传来



能打败山崎的家伙真是少见呢，不过你会后悔的，你想找到的秘传书是2200年前我父亲写的，我的名字是秦素秀，只要凑齐3本秘传书，我的身体就可以完成了。不要阻止我！



经过自己的努力东丈赢得了胜利，可是这个胜利却激怒了另外一个人，“弟弟！我可爱的弟弟，他不会原谅你”秦素秀出场了



秦一族流淌的英雄之血以千年不变的野心支配着兄弟二人的肉体。XXXX年3月29日，东丈打败了秦兄弟，让和平降临。



“那个白痴兄弟的野心终于让本人爷我给消灭了，喂！后面那个白痴是谁？”

Vol.14 小岛の视点

红叶除了红色之外还会展示出很多别的颜色,它像不像小岛组?

第十四回 那须山间的红叶令人感慨万千,心中久久不能平静

午饭时间的偶遇

今天是周二,中午出去走了一圈,走的比较远,到了麻布,回来的时候已经是下午了,居然遇到了朱力安(当时法国人气明星),简直是奇迹,这就是命运。如果不出去的话,如果没有走那么远也就见不到了。

下午接受了法国电视2台的采访,朱力安今年17岁,是从法国万里迢迢的赶来的。他居然是(MGS)系列的FAN,现在正在学习日语。

开始,他用流利的日语和我打招呼,我很想用法语来回应他,不过只好由翻译来代劳了。我带朱力安参观了小岛组的游戏开发工作间,最后让他试玩了一下开发中的游戏,不愧是(MGS)FAN,真不是盖的。

"Piston" + "SNAKE" = 84岁

早上前往那须,今天开始接连几天都有会议,小岛组这次参加的人有我、健一郎、冈村和トミケン(《我们的太阳》系列制作人)等6人参加。因为要在这里停留三天两夜,所以大家的行李非常多。

在那须原下车以后,感觉还挺冷,直透肌肤的那种寒冷,毕竟已经是初冬季节了。幸亏带了件厚衣服,现在的那须正是红叶盛开的季节,由于观光客很多,车站前非常热闹。不过车站附近的红叶还没有变红。去小店看了看,也没有什么纪念品出售。

乘巴士前往会议中心,一路都是红红绿绿的盘山道,中途经过只有几只小鹿。到达会场后,在开会之前,我进行了最后的检查,环绕立体声、器材的准备,感觉真像电影院,后勤人员辛苦了。准备工作完成后,就等着发表了。

下午,会议开始,我们大家的未来,我们为之奋斗的梦。

会议结束后,晚餐时,为了拍摄博客的照片,我点了大杜松,说实话我非常不喜欢吃这个,不过这可是那须的特色菜,难得一见。拍完照片我就把这家伙扔进了垃圾桶,不过如果一只也不吃全部扔掉的话就太失礼了吧,于是勉强吃了一只,感觉它慢慢溜进我的胃袋。

通过饭后的通报了解到,在“第9回CESA GAME AWARDS”上,《MGS3》获得了优秀奖。之后和制作人上原和彦一起喝了杯红酒,上原先生在MSX2版的《MGS2》中负责过音乐的制作。当时工作人员名单上,打出的名字是“Piston上原”,我那时的名字是“SNAKE小岛”,我们都是20岁。当时的游戏界还是个闭塞的时代,几乎所有的游戏人都不用自己的名字而用笔名。现在我们都是42岁了。

“两个人加起来的话就是84岁。”

“那又怎么样呢?”

红叶是大自然在换装

会议第二天的早上,早饭是日式的。

天气不错,阳光特别的充足,在窗旁吃饭的话,马上就会汗流浃背,所以大家都有着窗边吃饭,也有

人离窗边远远的。多好的天气,多好的那须,可能浪费掉,我决定坐在窗户外,面对着阳光吃饭,让身体承受这么毒辣的阳光吃饭,这确实并不多见。

从窗户外向下看,可以看到各种各样的色彩。

一提到红叶,人们脑海中的第一印象就是红色的叶子,其实红叶并不是一长出来就是红色的,实际上,红叶在变成红色之前,有着相当多的丰富经历。橙色、黄色、黄绿色、茶色,虽然被称为红叶,但那里也只是它的一种颜色而已。如果变成红色的叶子叫作红叶,那么变成黄色的叶子是不是该叫作黄叶呢?这是因为它们体内的化学元素不同,根据种类的不同,变成了红色和黄色。不管变成何种颜色,都是生命形态的一种变化。就像游戏,为什么要被形式所拘泥呢?只要好玩就行了。

红叶是大自然在换装。不过难道只是在“变换颜色”么?“叶子飘落”对一棵树来说并不算什么,树并不会死去,然而对这枚叶子,却是与世诀别,在落下之前,不断的变换着自身的颜色,由黄到红,而这些在别人看来,又会产生怎样的感想呢?

利用午休的时间在外面散步,空气很清新,风也十分柔和,心情好极了。不光是红色,蓝蓝的,绿色和红色的树叶、黄色的大树、蓝天的蓝、白色的云影。

下午开始继续进行会议,在会议的间隙处理邮件,一些紧急的案件优先回复。

这时要处理远在本部的小岛组的一些制作问题,与《MGS3》和《MGA2》有关。这要是在以前的话,是不能离开现场的,不过在使用了先进技术的今天,那须和大本部被高速的光缆连接在一起,在20年前,这是根本不能想象的事情。真是方便了。

夜里,收到了来自东京的邮件,一张非常怀念的照片,引起了我的很多回忆,是TGS时在舞台上拜拜由美(见文末注释)小姐拍摄的。虽然那时很忙,但是十分开心。已经过去一个月了,我盯着电脑里的照片看了好一阵子。看到一个月前自己洋溢在脸上的充实的笑容,总算是松了口气,一切都仿佛像昨天的事情似的。因为有点头疼,只好与由美告别了。半夜时分,泡个温泉,之后淋浴,不过并没有回自己的房间,而是来到了娱乐房,和大家合谋,看来今天通宵唱歌了,我有这样的预感。

一张以前的照片

今早的那须让人心生厌恶,很难在这里遇到这样的天气。虽然天气预报说会日头高照,但是小雨点还是吧嗒吧嗒的掉了下来。会议结束了,本来今天要以“那须的红叶”为主题,设计一些感人的东西,不过这场死雨——被雾雨打过的红叶变成了“白叶”。

另一方面,这时,昨晚的卡拉OK大军中的健太郎和冈村还在屋子里睡懵懵,敷衍了他们一阵子就临阵脱逃,这决断果然是对的。

注:菊地由美,著名女艺人、司仪

□ 责编/蔡秉才

Profile

在开过会之后,公司的同事们一般都会选择开心的玩一个通宵,卡拉OK是通常选择,在通宵娱乐过后,随之而来的就是令人疲惫的繁重工作。如果能开开心心的玩一下的话,就心满意足了,呵呵,是不是像个小孩子,也许这就是做游戏的人的通病吧,一个很小的快乐瞬间就会让我们得到满足。



2008.22 小岛视点 KOJIMA'S VIEW TALK

■切下主君右眼

小太郎的忠义之心

有伊达政宗的地方，一定有片仓景纲。片仓景纲因为对伊达政宗的忠诚，更是战国家庭的楷模。而片仓景纲其实并非伊达家谱代老臣，甚至都不能算纯粹的武士。片仓景纲的父亲是出羽国米泽成岛八幡宫神官片仓式部重直。远祖追称“加藤次”，因在源赖朝伊豆平乱时由能山木兼隆而一举成名。片仓景纲的母亲原本是鬼庭纲元之妻，为鬼庭纲元产下一女后，因为迟迟不能生出男子，与鬼庭纲元离异。之后与片仓重直再婚，生下片仓景纲，景纲的异父姐姐喜多终生独身，是伊达政宗的奶奶。这些证据，对片仓景纲能出任伊达家起了很大作用。

在伊达家第十六代当主伊达辉宗的左膀右臂继任者便是片仓景纲的嗣子。少时的命运如抛钱线一样向上飞跃。虽然片仓景纲并非出身伊达家世代谱臣，但他的才华却得到了远藤基信和大量家臣的赏识，甚至可以出席伊达家一门最高会议。

之后远藤基信将后日满秀、言语明晰的片仓景纲推荐给当主伊达辉宗，最初片仓景纲是辉宗的小妹，但不久后便负责教育辉宗长子“梵天丸”（日后的伊达政宗）。然而伊达政宗在五岁时，因为出痘病毒导致右眼珠突出眼胞，外眼珠脱落。政宗的母亲义延对外表诡异的伊达政宗极为厌恶，把自己心爱的爱全部倾注给政宗的弟弟小次郎，家臣们也推举政宗会被刺穿喉咙，纷纷渐渐接近小次郎。

然而片仓景纲却没有像其他家臣一样随波逐流，依然守卫在政宗身边。比片仓景纲小十岁的伊达政宗此时向近侍们下达一个令人惊讶的命令：切下自己突出眼胞的右眼！近侍们谁也不敢动手，只有片仓景纲说道：“那么由我来动手！”，并拿起锋利的小刀切下了政宗的右眼，斩断了伊达家内乱祸根。伊达政宗和片仓景纲主从间的信赖关系绝不寻常。正是这种主从关系，使伊达政宗能数次逃离灭亡的危机，也是伊达家不断前进的原动力。

在政宗还没有子嗣时，片仓景纲的妻子怀孕，景纲却以为害，反而说：“在主君之前有孩子就是对主君的不忠！”并且放言要在孩子出生以后亲手将其杀死。不过在政宗的劝说下，片仓景纲最终没有杀死自己的亲骨肉。

1584年10月，伊达家当主伊达辉宗为了排除拥立次子的义姬派，避免二子相争导致伊达家内乱，加害之位让给伊达政宗，并且将后事托付给片仓景纲。此后片仓景纲的行动没有让对敌恩惠的伊达辉宗，在他和伊达政宗的努力下伊达家蒸蒸日上。伊达政宗初继位时，由于达敌人放散人的伏兵包围，此时片仓景纲高喊着“伊达

政宗在此！”吸引敌人的注意，使伊达政宗平安无事。不久后，伊达辉宗因大意被二本松城主山崎继嗣架，并与山崎义隆同归于尽。惨剧之后伊达政宗立即发动了吊唁亡父的战争，伊达军与救援二本松城的佐竹、芦名等周边大名的联合大军对峙，伊达家陷入危险的境地。此次战役中的人取桥之战使伊达政宗一举成名，奠定了伊达霸权的基础。这场战役伊达军因敌众我寡，数次呈现败退的趋势，此时片仓景纲冷静分析战场形势，及时下令激励士气，再加上老将鬼庭纲元舍身救主，伊达军终于取得了最后的胜利。

■“群狼驱之又来”

小田原脱逃

人取桥之战取胜后，伊达军与津泽重豪大名在磐梯山麓上原决战，片仓景纲担任第三阵大将。这场战斗异常激烈，片仓景纲马前的三名侍卫全部被敌人用铁炮击毙。但片仓景纲依然不顾个人安危，坚持在第一线指挥战斗。击败了津泽重豪后，伊达政宗手中掌握了奥州六十六郡中三十余郡，然而更大危机正在悄悄逼近年轻的政宗。意气风发的伊达政宗在关白丰臣秀吉下令参加剿灭北条家的田原之战后，依然迟迟不肯出兵，这也是政宗的第一次误算。丰臣秀吉的行动异常机敏，远远超出伊达政宗的想象，导致政宗失去了及时参战的机会。

近臣伊达成实主张：既然已经失去了参战的机会，那么与其到小田原接受惩罚不如彻底抗战。其他的老臣们也倾向于伊达成实的主张，但片仓景纲却一直保持沉默。当伊达政宗亲自登门拜访，征求片仓景纲的意见时，片仓景纲挥舞右手做出了驱赶苍蝇的动作，并且对政宗说到：“苍蝇这种东西就是这样的，无论你怎么驱赶，过不了多长时间又会飞聚一群。”事实上，秀吉率领的大军就算是一时被击退，在不久之后还会卷土重来，彻底抗战也只能是导致伊达家的灭亡。片仓景纲的一句话，使伊达政宗下定决心前往小田原，伊达家遭遇了灭亡的危机。

因为参阵过晚，秀吉拒绝见面伊达政宗，并把政宗幽禁在稻佐之地。此时片仓景纲看透了秀吉的为人，献计让政宗找千利休习茶道。此事平息了秀吉的怒火，政宗得到了意见秀吉的机会。一直保持冷静的片仓景纲又在政宗面前上下足了工夫，让政宗身着寿衣拜见秀吉，表明自己就算是致命切腹也毫无怨言的决心。最终感动了秀吉，只是下令没收了金津、岩崎、安积三郡。秀吉、家康都看中了片仓景纲的才华，都曾以重赏笼络片仓景纲，但片仓景纲却毫不动摇，恪守家臣本分谢绝了他们的全部赏赐。

1600年关原合战时，津泽的上杉景胜向最上义光发动攻击，最上家立即邀请伊达家出兵援增。此时片仓景纲冷静地说：“舍弃他！我誓要收渔人之利，等双方疲劳时我可以轻而易举地得到最上家的领地。”此语入选伊达政宗也愕然无语，因为政宗的母亲最上义姬当时正在山形城中……

■伊达家百万石领地

劳苦功高的两小无猜

片仓景纲的儿子片仓重纲幼名与父亲一样，也是小太郎。他就是差点被父亲杀死的那个孩子。大隆夏之阵之前，片仓景纲因引退，接管家督之位的片仓重纲出阵。重纲自幼就是美少年，甚至被小早川秀秋选走。但他的行动却与父亲极为相似，在关原之战前，片仓景纲甚至要特别警告他：“战斗并不是只割到猪出来。”

大坂夏之阵中片仓重纲在道奇寺击溃了后藤右兵卫、薄田隼人的军队，得到了“虎小太郎”的美名。传说真田幸村在看到片仓重纲的画像时，立即决定把女儿托付给他。真田幸村死后，重纲迎娶了幸村的女儿。1615年10月，片仓景纲在白石城被没，片仓重纲接替父亲继续守卫伊达家。

江戸幕府颁发了一国一城之命令，规定一个国家只能有一座城池，仙台城和白石城并立明显是违反命令。但因为片仓两代人的功绩，幕府却例外地网开一面，片仓景纲的子孙代代受封白石城直到明治维新。而“片仓小太郎”之名则成为伊达家主臣的绰号，片仓景纲得到了“天下陪臣”的美誉。 □文/雷飞

“独眼龙”的臂膀
片仓景纲

かたくらひつぎ。1557年—1615年。小太郎。备中守。米泽八幡宫神主片仓景重次子。作为伊达政宗伊达辉宗的小妹进入伊达家。此后负责担任伊达政宗的教育。伊达家景纲时期伊达家陷入危机，一生侍奉主君左右，是政宗身边的近侍。经常出现在战场的最前线，立下无数战功。与伊达成实、鬼庭纲元并称“伊达三杰”。1602年得到白石1万7500石领地，负责镇守伊达家南部的军事要地。

笑谈战国风云 坐着英豪末路

战英杰传

“秋天已经来了,冬天还会远吗? 冬日最佳选择并非只有游戏!”

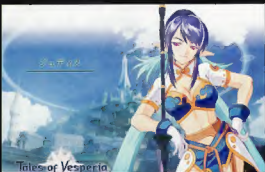
编者按 懒人一般都不爱写日记,更不爱写博客,而本人偏偏就是个懒人,因此在我的博客中,除了战国英杰传外,基本没有别的。大家喜欢的话,可以搜索一下雪飞,便能看到战国英杰传的内容了。不过由于本人过于懒惰,更新速度较慢,大家还是看比较好。□文/雪飞

天气,还算不错,不过我这人一向喜欢不好的天气,尤其是下雨。在家睡觉的天气!而且在雨天打牌本人从来不败,雨天异性接触一贯是皆大欢喜,但是我却不能睡!谁也不能,更不能去跟好友打牌,因为我有更艰巨的任务——传説!

传説原本是个工作体的名字,是个充满幻想的世界,但在这里却在传説,不想跟传説系列有任何接触,甚至不想再听到传説的名字!从儿时第一次接触游戏,到现在成为职业的游戏人,我还从来没有如此仇恨过一个系列的游戏。其实对传説系列的仇恨并非对游戏本身有意见,而是因为“我对它不屑,它对我不屑!”(从这点说,传説系列跟小沛差不多!)

七月份拿到Wii的传説攻略后,持续作战数日,除了必须睡觉的时候关电视,让Wii主机同时休息外,电视,主机,我,三者同时运行,不,还有电脑,我老婆的“儿子”也被我霸占了,父亲的催促,母亲的责备和妻子的哀求都不能把我从游戏中拉到现实中,而且我还经常理直气壮地说:“我这是为了你们而拼命工作!”苦战数日后,终于按时上交攻略,虽然重睡眼不足,但因为玩儿得很爽,心情相当不错。

8月7日对我来说是一个大丰收的日子。



好几款战略游戏都在这天发售,而这些作品则早已列入我的期待名单,本人也早就暗自将本期攻略的目标锁定为《三国志大战略》或《火炎纹章DS》。不料,领导安排任务时竟然把XBOX360传説分配给了我!家里没有360主机,我只好借单位的主机,虽然可以享受打车回家的待遇,但扛着360主机和电源爬上五楼,对于我这样一个四肢不勤的“准宅男”来说,绝对算得上是一次磨练。老美的东西确实是厚实,360主机的电源适配器能用来防身,如果360滞销,库存中的主机和电源差些,估计也是经久耐用。我的三圈啊,我的火纹啊!

不过付出了辛苦就会得到回报,《薄暮

传説》真是一款好游戏。在攻略的日子里本人极为开心,有时甚至忘记吃饭,更把《三国志大战略》、《火炎纹章》等游戏抛在脑后。完成攻略后,甚至企图进行二周目游戏,可惜单位的主机不能被我长期霸占,只得放弃了自己的幻想。为了弥补缺憾,我偷偷拿出了PS2的《深潜传説》再次游戏,并以“享受声优”的配音为理由说服了老婆放弃电视。

9月1日下班到家后,我像往常一样打开电视,准备完成《深潜传説》的最终BOSS战。不料,打开电视后,发现没有任何图像,只能听到声音,折腾了半天还是毫无成果,难道我买的不是三星牌32寸液晶电视,而是三星牌32寸收音机?赶紧上网一查,发现很多用户都出现了相同问题,原因是电视主板烧毁。买电视前周围很多人都跟我说三星电视好,索尼也用三星的屏,三星性价比最高什么的,没人告诉我这事儿啊!赶上了算我倒霉。好在电视刚买了8个月,还没出保修期,赶紧给三星维修打电话。不料,在我家周围的修理点没有同型号的电视主板,必须等一周左右才能上门维修,无奈只好等吧。在等待的日子里,除了受到父母的责备,老婆的埋怨外,还要接受严峻的惩罚。

今天,修理电视的人终于来了,满面微笑地拆下了电视的主板,零件散落一地,结果忽然发现原本的替换主板型号不符……都

闹啊。第二次上门维修的时候,售后服务员美滋滋的跟们说:“这块屏是我给你们抢来的,差点让别的家给抢走了。”晕。把我的电视都拆成零件了,还可能有机组不上上的危险,还好负责我家电视的售后机灵,否则,我今天难出我家门了,倒腾了半天,终于解决了问题,我又过上了有电视的日子。修理员看着电视上的几台游戏主机叫嚷我:“电视这东西吧,长时间不用最好把电源切断。如果过了保修期再换主板,需要花四千元购买!”4000?没病吧。现在一个国产电视都卖不了这个数了,让我花4000去配一块32液晶的屏幕?!看来下次如果再有毛病,可以把电视直接丢进垃圾堆……晚上老婆回来后,我向她转达了修理员



的原话,她却道:“没错!可是你用电视一般都12小时起步,20小时正连带着咱们家各种电器都同时进入工作状态!以后我要好好保护我的‘儿子’(她的笔记本电脑)!”可是,这不能怪我,现在的家电质量实在是差,电视用了才半年就这副德行,我也够惨的。不过这不是我的错,是传説系列闹的!

由于这次电视被烧事件,我被剥夺了使用液晶电视的权利,想在家用机游戏就只能用门厅的21寸电视,而且是坐在餐椅上,再也没有舒服的沙发,柔软的地毯了。如果不是传説,也许我家电视能多活几天,也许能在我老婆无聊肥皂剧时出现故障……

电视事件引发的思考:

1. 要注意休息,不管是我还是电视,都需要适当的放松一下,否则会有坏掉的可能!电视坏掉多是花钱,我坏掉了可是金钱的损失,不但不能挣钱,还得赔钱治病,搞不好再落点儿后遗症,那可惨了。因此现在开始为自己制定最为合理的作息制度,每天规律生活,同时享受生命和游戏的乐趣。

2. 买东西一定要看好,上网找资料再做决定,别轻信品牌,不过这年头什么都是炒作,万一厂商弄了几百万马甲,在网上狂炒自己,照样还是会上当。不相信品牌就得多相信自己的判断,可是我对自己的判断力毫无信心,所以最好的办法就是花点钱不出门不买东西。

3. 三星电视和传説八字不和吧……我要研究研究!听说南山有个老和尚精通周易,可惜去河南玩的时候没能见到他,不然可以好好讨教讨教。

4. 对于是否购买XBOX360一定要慎重,万一它是与我家电视性格不和,导致电视主机报废,盲目购买定然损失惨重。

5. 人品问题,不过本人一直认为自己品行高尚,因此不算算命,更不能把倒霉事与自己联系到一起!

PROFILE

两个从小跟我一起长大的表哥于国庆节到京游玩,同行的还有他们的两个儿子,两个小家伙虽然超越淘气顽皮,但却对我百依百顺,导致我竟然喜欢上了孩子,难道我真的老了么?另外,国庆前购买了一套中国康康中版,全套三本,现已读完大半。感觉翻译的质量并不好,还有些人名错误,如果是我做,肯定会做得更好,不过可惜没人看中的“才华”……